

REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VI Nº 50 - 350 PTAS
Nintendo®
Acción
DOSSIER
Todos los juegos de deportes para Nintendo64
INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT
15 años
HOBBY PRESS
Concurso S.F. ALPHA 2
Regalamos bicicletas, Joysticks y vídeos de Street Fighter
DKC 3: El juego perfecto.
100%
EL MEJOR DONKEY
Guía Donkey Kong Land 2 para Game Boy

# Los cartuchos de Nintendo España ahora traen premio

# Si tienes

## Juegos donde encontrarás Marios:

**SNES:**

- Donkey Kong Country 3
- Street Fighter Alpha 2
- Winter Gold
- Pinocchio
- Toy Story
- Donald in Maui Mallard
- Secret of Evermore
- Los Pitufos 2
- Tetris Attack
- Super Mario World 2
- Donkey Kong Country 2

**GAME BOY:**

- Donkey Kong Land 2
- Pinocchio
- Toy Story
- Tetris Attack
- Galaga/Galaxian
- Los Pitufos 2
- Tintín en el Tíbet
- Obelix
- Street Fighter II
- Kirby's Block Ball
- Kirby's Dream Land 2
- Soccer
- Donkey Kong Land

Nintendo ha puesto en marcha una super promoción para premiar a sus clientes. Y es que a partir de ya mismo, hasta Abril de 1.997, comprar los cartuchos de Super Nintendo y Game Boy editados por Nintendo España, S.A. te va a proporcionar suculentos regalos. Para conseguirlos, sólo tienes que hacer ésto que ahora mismo te explicamos... Lee y entérate.

En los juegos de Super Nintendo y Game Boy de Nintendo España que llevan este distintivo, encontrarás "Mario-puntos". Los "Marios" de los cartuchos de SNES valen 10 puntos y los de Game Boy, 5 puntos. Junto a ellos, verás un catálogo bien plegadito en el que se te informa de los juegos que forman parte de esta promoción (los hemos colocado en el recuadro de la izquierda) y de los regalos que optas.

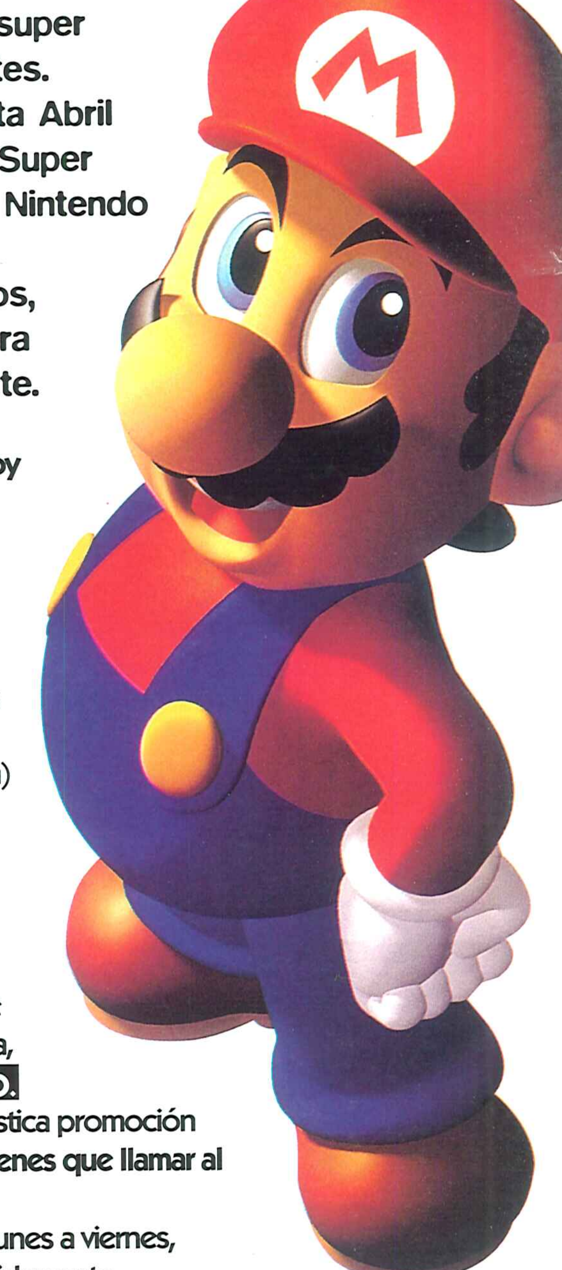
**Los premios son una pasada**, pero lo más interesante es que **puedes conseguir los que quieras**. ¿Cómo? Reuniendo puntos, o sea "Marios".

¿Aún no lo tienes suficientemente claro?, no te preocupes, sólo recuerda que a partir de ahora,

**SI TIENES "MARIOS", TIENES REGALO SEGURO.**

Para obtener más información sobre esta fantástica promoción que premia tu fidelidad hacia Nintendo, **sólo tienes que llamar al** Club Nintendo donde te lo explicarán todo.

**El teléfono es el (91) 310 41 12 (8 líneas)**, de lunes a viernes, de 11 de la mañana a 7 de la tarde ininterrumpidamente.





**Sudadera** Nintendo



20 puntos

**Megabass** Aiwa



25 puntos



**Chaleco** Aventura



25 puntos



**Cartera** Coronel Tapioca



10 puntos

**Prismáticos** Tasco



30 puntos

**Mochila** Fun Bags



20 puntos

# Marios tienes regalo seguro



**Camiseta** Mario 64 — 10 puntos



**Travel Bag** 3 piezas — 25 puntos

**Polo Oficial** Nintendo — 15 puntos



**Killer Instinct** Super Nintendo — 20 puntos



**Impermeable** Tres cuartos — 30 puntos

**Mochila** Nintendo



15 puntos

**Reloj** Deportivo



15 puntos

**Gorra** N64



10 puntos



**Illusion of Time** Super Nintendo



30 puntos



**GAME BOY pocket**



40 puntos



Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 28046 Madrid



Número 50 • Enero 1997

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**

**Presidente:** María Andrino
**Consejero Delegado**
José Ignacio Gómez - Centurión
**Subdirectores generales**
Amalio Gómez, Domingo Gómez

**Director**
Juan Carlos García Díaz
**Directora de Arte**
Susana Lurguie
**Redacción**
Javier Abad
**Diseño y Autoedición**
Abel Vaquero, Juan Lurguie
**Secretaria de Redacción**
Ana Mª Torremocha
**Fotografía**
Pablo Abollado
**Colaboradores**
David García, Estudio Phoenix,
Sonia Herranz

**Directora Comercial**
María C. Perera
**Coordinación de Producción**
Lola Blanco
**Departamento de Sistemas**
Javier del Val
**Departamento de Circulación**
Paulino Blanco
**Departamento de suscripciones**
Cristina del Río, M. del Mar Calzada
**Redacción, Administración y Publicidad**
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
**Pedidos y Suscripciones**
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

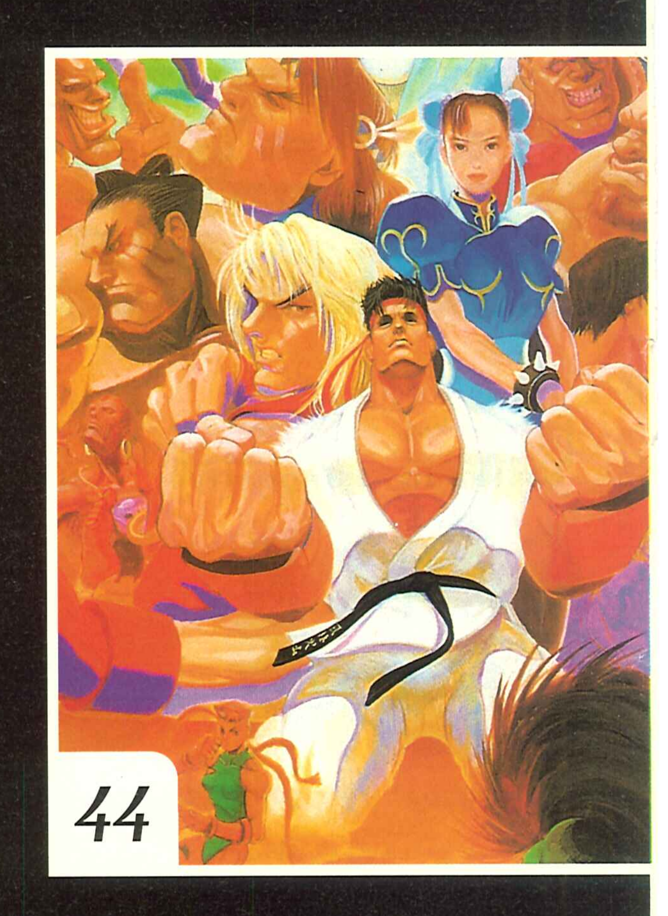
**Distribución**
HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
**Transporte**
BOYACA, Tel: 747 88 00
**Imprime**
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
**Depósito Legal**
M-36689-1992






# Sumario





44

# edit orial

Tenéis entre manos un número como poco excepcional. Primero por la fecha, que asume que es la revista de enero de 1997, aunque estemos en la calle desde principios de diciembre. Luego porque regalamos una estupenda guia con todos los golpes y trucos del genuino UMK3. Y al final porque es la primera vez en la historia de Nintendo Acción que incluimos un magnífico vídeo, éste con las mejores imágenes de los lanzamientos de Nintendo España. Lo más alucinante en Game Boy, idem para SNES y nada más y nada menos que el descubrimiento de la máquina más bestial de todos los tiempos: dígase Nintendo64 junto a Mario, Pilotwings, WaveRace y una suerte de titulos que pasan como el rayo pero dejan más huella que la colonia de Armani.

Es para sentirse satisfecho. Porque nunca hemos ido tan cargados de atractivos y porque ahora sí que se puede decir que la cuenta atrás de los 64 bits ya ha empezado. Para reafirmaros en esto último no tenéis más que echar un vistazo a la revista que hemos preparado. Viene cargada de pantallas inéditas y reportajes de N64.

Satisfechos nos sentimos también por llevaros hasta los juegos más impresionantes jamás vistos para 16 bits. La Super sigue ahí, y cartuchos como DKC3 o SF Alpha 2, son el mejor ejemplo de que aún queda mucho por contar. Puedes apostar por Super Nintendo. Estos juegos, más toda la retahila de antes y de futuro, garantizan diversión y entretenimiento. Además, es muy probable que Nintendo abarate el precio de sus cartuchos para 16 bits cuando N64 esté a la venta, con lo que todo se pone a favor del cerebro de la bestia.

En el vídeo que acompaña a la revista tenéis imágenes que valen más que mil palabras sobre todo esto. Si aun con la certeza de la televisión, todavia no os lo creéis... vosotros no sois escépticos, lo que estáis es ciegos.

56 14 8 20 24 17




## ¿Qué pasaría si...

**...sacasen una consola que hiciera los deberes?**
Jorge Gallego Blázquez. Almaraz (Cáceres).
**...pudieras jugar como Earthworm Jim en Worms?**
**...Chun-Li abriera un restaurante chino?, ¿se iría alguien sin pagar?**
Ginés Díaz Arquina. Huesca.
**...Médico de Familia se convirtiera en un RPG?**
Alvaro Menéndez. Alcobendas.
**...Ronaldo fuera un personaje secreto de MK Trilogy?, ¿regatearía a sus enemigos en vez de hacerles un Fatality?**
Agustín Moya Villar. Segovia.

## Avidez de N64

**Hola Super Big N. Mi nombre es Jesús y espero impaciente la salida de Nintendo64.**
**En el número 46, en la sección "En 2 palabras" hablabais sobre varios lanzamientos para noviembre del 97, y uno de ellos era Super Mario RPG64.**
**¿Saldrá en cartucho o 64DD?**
Todavía no hay nada confirmado, pero uno de mis chips me indica que es muy probable que use el 64DD.
**¿Qué sabes sobre el International Superstar Soccer para N64? ¿Tendrá clubes de las ligas más importantes? ¿Y sobre la tercera entrega para Super Nintendo?**
La versión para 64 bits está ya a punto de caramelo, tanto, que te la enseñamos en el Dossier. Y respecto a lo de los equipos, cuenta con ello en la versión "occidental". Sobre la tercera entrega para Super, olvídalo, no hay nada de nada.
**¿Sabes algo sobre Yoshi's Island64? ¿Será igual de bueno que Super Mario64?**
Acaban de presentarlo en el Shoshinkai Show en Japón.



A mis compañeros les ha dado tiempo a meter las primeras imágenes en este número, y desde luego los gráficos me parecen alucinantes. No sé si será tan bueno como Mario64, pero sí que tendrá una diferencia principal: el mundo de Yoshi no será completamente tridimensional. En cualquier caso, seguro que en el número que viene encuentras más información.
**Se habla de muchos títulos para diversos géneros, pero ¿qué pasa con el basket?**
A mí también me sorprende que NBA Hangtime sea el único juego de baloncesto en cartel (tras la caída de Monster Dunk). Pero estoy seguro que esto es sólo una cuestión de tiempo y confío en que pronto le saldrán varios competidores.

Jesús Ruiz Salido. Málaga.

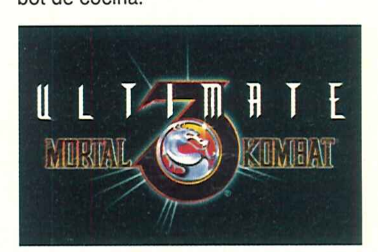
## Uno que desconectó

**Hola Super Big N, ¿qué tal los circuitos? Me llamo Miguel, para los amigos Miguelito, soy de Granada y tengo una SNES y una Game Boy. Llevo un montón de tiempo desde que leí por última vez una revista de consolas (en concreto la Nintendo Acción nº43). ¿Van a salir juegos flipantes para SNES o para Game Boy? Dime todo lo que puedas, por favor.**
No deberías haber desconectado Miguelito (somos amigos, ¿no?), porque desde que lo hiciste te has perdido un puñado de buenos juegos. Te cuento: para Super tienes Tetris Attack, UMK3, FIFA'97, Winter Gold, Tintin y el Templo del Sol, NBA Live'97, Street Fighter Alpha 2 o el magnífico DKC3. Game Boy también ha tenido lo suyo: DKL2, Tetris Blast, Tetris Attack, King of Fighters'95, Spirou, Urban Strike o Galaga & Galaxian. Entre las apuestas de futuro, yo destacaría títulos como Kirby Super Star o la posibilidad, el rumor, de un nuevo juego de Rol traducido al castellano.
**Me encantan los simuladores deportivos, sobre todo los de EA. ¿Saldrá para estas Navidades alguno de éstos? ¿Cuál me recomendarías?**
Has tenido suerte. Ya te he dicho dos nombres: FIFA'97 y NBA Live'97, casualmente de Electronic Arts los dos. Elige el deporte que más te guste.
**¿Saldrá la segunda parte de Killer Instinct para SNES? ¿Y no habrá escondido un nuevo Mario por ahí?**
Sin novedad en el frente en ninguno de los dos casos. Soy bastante pesimista respecto a esas posibilidades que me comentas.

Miguel Soler Montellano. Granada.

## ¿Me compro UMK3?

**¿Qué tal, Super Big N? Yo bien, y espero que tú también para que puedas responder a mis preguntas. Ahí van:**
**Me quedé flipado con Mortal Kombat 1 y 2, pero cuando salió el 3 todavía aluciné más. Sin embargo, no tuve la ocasión de comprármelo y me estuve arrepintiendo todo el año. Pero no es el fin: en la revista número 45 salió una primera imagen de UMK3 y por poco me desmayo. Creo que sería alucinante poder comprármelo. ¿Crees que hago mal? ¿Debería hacerme con DKC3 o con algún simulador de fútbol? Por favor, sé sincero.**
Supongo que el libro de UMK3 que regalamos este mes te habrá terminado de convencer, ¿verdad? No creo que hagas nada mal comprándotelo si tanto te gusta la serie Mortal Kombat. Aunque ha perdido un poco de calidad gráfica respecto a la tercera parte, el Ultimate tiene más personajes que nunca, y eso da mucho juego. Si buscas alternativas, DKC3 debe ser la primera obligatoriamente. Es el mejor cartucho que he visto para Super Nintendo.
**¿Sacarán para mi consola algún simulador de balonmano u otro con efectos poligonales como VF2 para Sega Saturn?**
Había algo en proyecto, pero prefirieron desarrollar un arcade virtual de partidas de dominó con opción para cuatro jugadores simultáneos. Se habla de la posibilidad de que regalen una copita de coñac y un puro junto con el cartucho.
**¿Le ves un futuro muy largo a mi consola? ¿Y a vuestra revista? ¿Durará mucho tiempo más? ¿Cuánto? (Espero que mucho).**
En cuanto a la Super, cuando N64 salga a la venta veremos si se cumplen las buenas intenciones de Nintendo respecto a ella. Yo espero que sí. Y hombre, la revista seguirá mientras lo queráis vosotros. De todas formas, yo tengo mi futuro asegurado, porque con unos pequeños retoques en mis circuitos soy un magnífico robot de cocina.




**¿Por qué en las guías de Nintendo Acción, como las de KI o MK3, no ponéis los botones tradicionales y ponéis por ejemplo HK (high kick) en vez de X?**
Muy sencillo: ponemos exactamente la combinación que corresponde a cada golpe. Después tú puedes configurar tu mando para que la patada alta se haga con el botón X o con el que más te plazca.

Tomás Navarro Reverté. Amposta.

**Envía tus cartas con dudas, trucos, sugerencias, críticas y lo que quieras a: SUPER BIG N. Nintendo Acción.**

## concurso Ya podéis disfrutar con vuestra nueva portátil

# GANADORES DEL CONCURSO GAME BOY POCKET

Estos son los 100 afortunados ganadores de una Game Boy Pocket, correspondiente al concurso que publicamos en los números de octubre y noviembre:

| | |
|---|---|
| Alberto Alvarez Pérez | Madrid |
| Alberto Miranda Ordoño | Almeria |
| Alejandro Rguez. Pomeyrol | Valencia |
| Alex Sanchez Melsió | Gerona |
| Alvaro Currats Pérez | Vigo |
| Alvaro Nacar Ruíz | Vizcaya |
| Alvaro Pazos López | Gran Canaria |
| Ana I. Peñafiel Andrés | Zaragoza |
| Ander Ozaeta Martínez | Vitoria |
| Andrés H. Gil López | Orense |
| Andres Trivilla García | Sevilla |
| Antonio Cururrul Casado | Barcelona |
| Antonio García Díez | Alicante |
| Antonio Llorens Molina | Castellón |
| Antonio P. Moreno Beltrán | Sevilla |
| Artiza Arriola Sainz Maza | Bilbao |
| Arturo Blanco Calvo | La Coruña |
| Arturo Igualada Valero | Cuenca |
| Carles Roca Genis | Gerona |
| Carlos A. Triviño Manjón | Granada |
| Carlos de León Fernández | Madrid |
| Carlos Serrano Torres | Guipúzcoa |
| Daniel Castillo Luque | Barcelona |
| Daniel José Pedrosa César | Almeria |
| Daniel Lozano Galiano | Cádiz |
| Daniele Neri Aznar | Barcelona |
| Eduardo J. Ojeda Laure | Málaga |
| Eduardo Villalba Villalón | Sevilla |
| Eliecer Porras García | Castellón |
| Fco. Javier Rivera Serrano | Murcia |
| Fco. Javier Rodríguez Otero | Orense |
| Fco. Miguel Díez Sanz | Madrid |
| Felipe Parralejo Pérez | Ciudad Real |
| Felipe Prieto Millán | Salamanca |
| Francisco Cano Gómez | Castellón |
| Francisco Rivera Rosado | Madrid |
| Guillermo López Sánchez | Madrid |
| Ignacio Bravo García | Sevilla |
| Ignacio Ribera Sanchís | Madrid |
| Iván Erviti Oreja | Guipúzcoa |
| Iván Martín Piera | Valencia |
| Ivone M. Rodríguez Hdez. | Gran Canaria |
| Jaume Cuscullola Relat | Barcelona |
| Javier Hernández García | Murcia |
| Javier López López | Madrid |
| Javier Saavedra Spaccianti | Gijón |
| Javier Tubillejas Andrés | Valencia |
| Jesús Rodríguez de Diego | Madrid |
| Jesús Salmerón Rodríguez | Almeria |
| Jesús Sinde Cantorna | La Coruña |
| Joaquín Ramón Sessé | Valencia |
| Jonathan Lexinton Suárez | Ciudad Real |
| Jonathan López Otero | Lugo |
| Jordi Pitarch Rodríguez | Barcelona |
| José Criado Rubio | Alicante |
| José Fernández Peinado | Tarragona |
| José García Calvente | Málaga |
| José Linares Churruca | Tenerife |
| José Luis Platero Pérez | Valencia |
| José M. González Hidalgo | Vizcaya |
| José M. Muñoz Puiguero | Barcelona |
| José Mey Novo | Cádiz |
| José Pérez Saavedra | Murcia |
| Juan Carlos Martín Martín | Madrid |
| Juan C. Muñoz Cuella | Cádiz |
| Juan Miguel Flores Martín | Madrid |
| Juan M. Urbaneja Sánchez | Murcia |
| Juan P. Rodríguez Prieto | Palencia |
| Julián Torre Duro | Madrid |
| Julio J. Gutiérrez Ponce | Barcelona |
| Koldo Fernández Gaztelu | Guipúzcoa |
| Laura Pérez Seguer | Zaragoza |
| Luis García Vela | Barcelona |
| Luis Melgar Malira | Alicente |
| Manuel Contreras Díaz | Barcelona |
| Mario A. Aren Vale | Lugo |
| Mario Cruz Ahufinguer | Madrid |
| Mª Isabel Gómez Torres | Albacete |
| Oscar Escalada Perales | Madrid |
| Pablo Barcos Gómez | Cádiz |
| Pablo Estévez Cabrera | Pontevedra |
| Pablo Segado Cabezas | Murcia |
| Pedro A. Casado Jurado | Valencia |
| Pedro del Monte Gaspar | Cáceres |
| Pedro José Alonso Gil | Huelva |
| Ramón Hervás Rosa | Madrid |
| Ramón Minguez Blasco | Castellón |
| Raúl Angulo Pérez | Vizcaya |
| Rayco León Luzardo | Lanzarote |
| Roberto Embid Moreno | Guadalajara |
| Roberto Martín Fernández | Zaragoza |
| Rubén Panadés Tost | Barcelona |
| Salvador López Donaire | Málaga |
| Samuel González Camas | Madrid |
| Samuel Pérez Guijarro | Barcelona |
| Sara Romajazo González | Madrid |
| Víctor López Mañes | Valencia |
| Víctor Navas López | Madrid |
| Victoriano Navarro Aguilar | Murcia |
| Xurxo Méndez Pérez | Orense |

## Será uno de los cuatro

# Wave Race64: el terce

**Japón ya juega a Wave Race. La nueva joya de Miyamoto ha demostrado que la máquina de Nintendo no le tiene miedo a la velocidad. Así se pilota el tercer juego disponible en N64.**

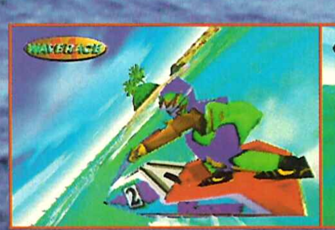


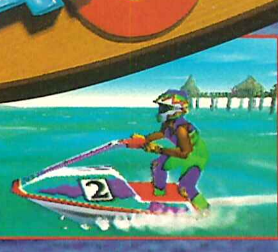

Antes de empezar a jugar tendréis que elegir cuál de estos **cuatro pilotos** es el que mejor se ajusta a vuestro nivel de conducción.

Super Mario64 y Pilotwings fueron los primeros, y ni que decir tiene que nos dejaron alucinados. Su éxito contribuyó a alimentar la expectación de todo el mundo, que reclamaba impaciente la salida de nuevo software para la máquina maravillosa. Y en esto llegó, aunque un poco más tarde, Wave Race, el tercero en discordia, y volvió a demostrar la **insultante superioridad de la Nintendo64**. Pero lo último de Miyamoto no sólo nos interesa por su eficaz desarrollo, sino mucho más porque **será uno de los primeros cuatro cartuchos que desembarquen en España para marzo**, con la máquina, así que estábamos obligados a compartirlo con todos vosotros.

Después de probar las plataformas y la simulación de vuelo, la velocidad era quizá el género más apetitoso para los jugones. Sin embargo, estando Miyamoto de por medio, **Nintendo no se conformaba con hacer un cartucho de carreras al uso, tenía que ser algo diferente** y rompedor. ¿Qué tal ponernos a **pilotar motos de agua** en vez de coches normales? Esa era la idea y nos gustaba, pero queríamos jugarla. Sí, queríamos que nos iluminaran de nuevo. Ahora por fin lo hemos visto, ¡cómo visto!, y jugado a borbotones, y estamos satisfechos. Porque Wave Race no sólo parte de un **planteamiento original**, sino que además lo desarrolla con maestría. Se aprovecha de la capacidad de la consola para crear unos **circuitos soberbios** en los que la velocidad no es sinónimo de horizontes tipo "ahora me ves/ahora no me ves", con bloques de polígonos que juegan al despiste. Cada elemento del escenario está siempre donde tiene que estar, y su relación con los zooms y las rotaciones transcurre sin problemas. Además, el juego incluye algunos de los **efectos más increíbles que hemos visto nunca**: **reflejos de luz que te deslumbran** cuando tienes el sol enfrente; el **vaivén de las olas**, que además de ser real también influye en la conducción; o la forma en que cambia el estado del mar no sólo de un circuito a otro, sino incluso en cada vuelta al mismo recorrido.

Podríamos seguir hablando, y no nos cansaríamos, de las **excelencias del control, de su jugabilidad** o de los excelentes efectos de sonido que ambientan las carreras. Pero de momento es suficiente con decir que Wave Race **continúa la magnífica impresión** que dejaron los dos primeros juegos para Nintendo64. Y ya sabéis que se suele decir que lo importante no es llegar arriba, sino saber mantenerse allí...




# primeros juegos que lleguen a España

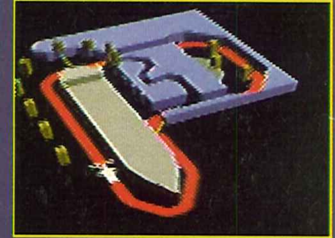
# r capricho de Miyamoto



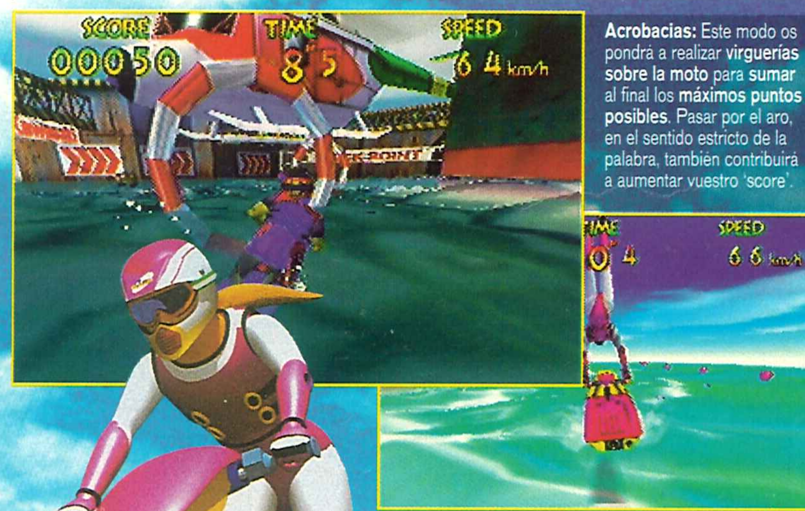

**Dos jugadores:** Las carreras 'uno contra uno' tirarán de **pantalla partida**, pero la acción no perderá un ápice de intensidad. Además, el **nivel gráfico tampoco se resentirá**.

## Ocho circuitos pasados por agua



*Jugando a **Wave Race** conoceréis **ocho recorridos** distintos que os llevarán a una **isla tropical**, el cauce de un río o las aguas turbulentas de un puerto industrial. Pero no todos los circuitos serán accesibles desde el principio. Para llegar a ver los dos desafíos finales os tendréis que 'currar' a fondo el modo competición. Tranquilos, muy pronto podréis probarlo.*




**Acrobacias:** Este modo os pondrá a realizar **virguerías sobre la moto** para **sumar** al final los **máximos puntos posibles**. Pasar por el aro, en el sentido estricto de la palabra, también contribuirá a aumentar vuestro 'score'.







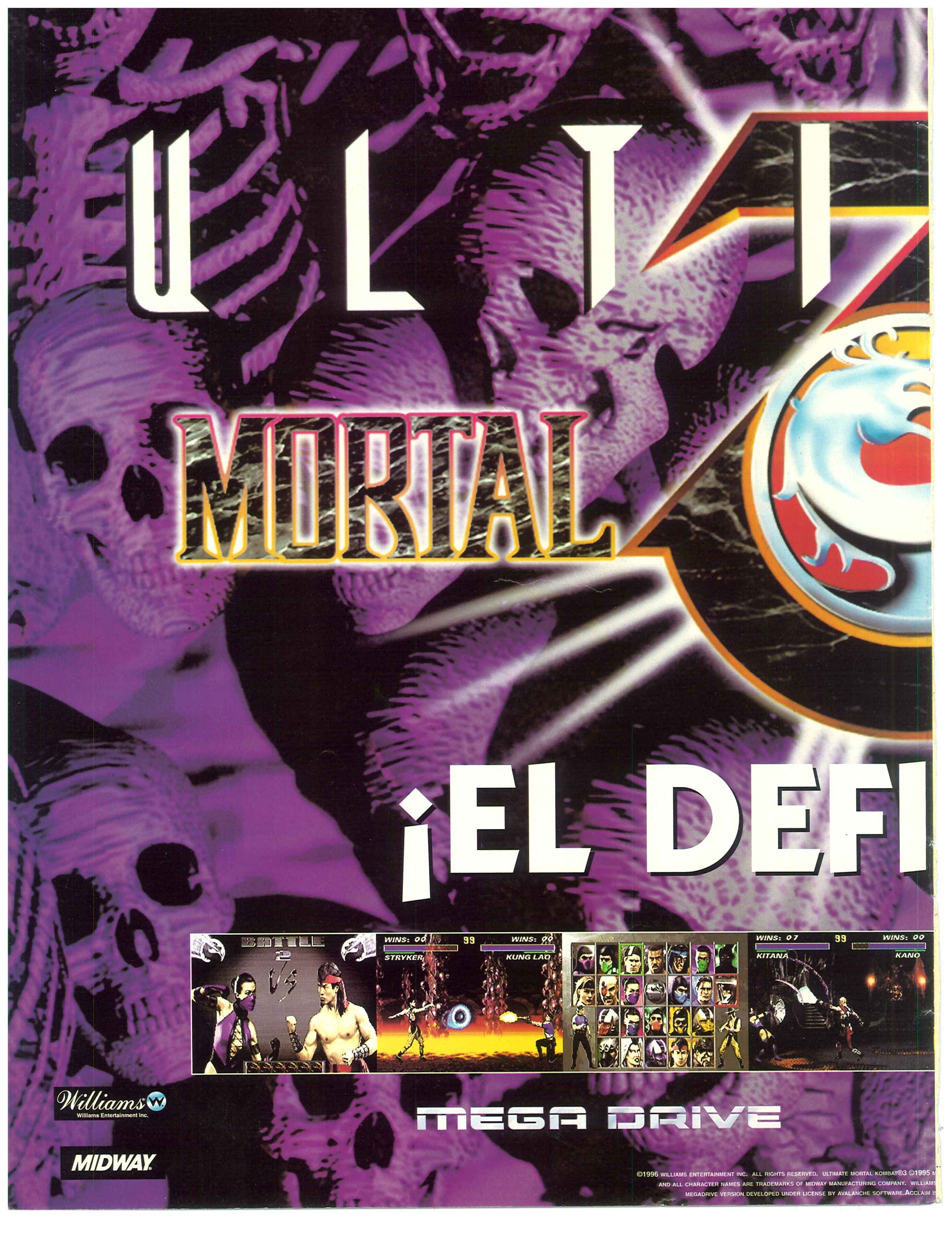
**Práctica:** Bienvenidos a **Dolphin Park**, un lugar paradisíaco especialmente ideado para vuestro entrenamiento. Aquí tendréis **total libertad para practicar** acompañados por un grupo de delfines.

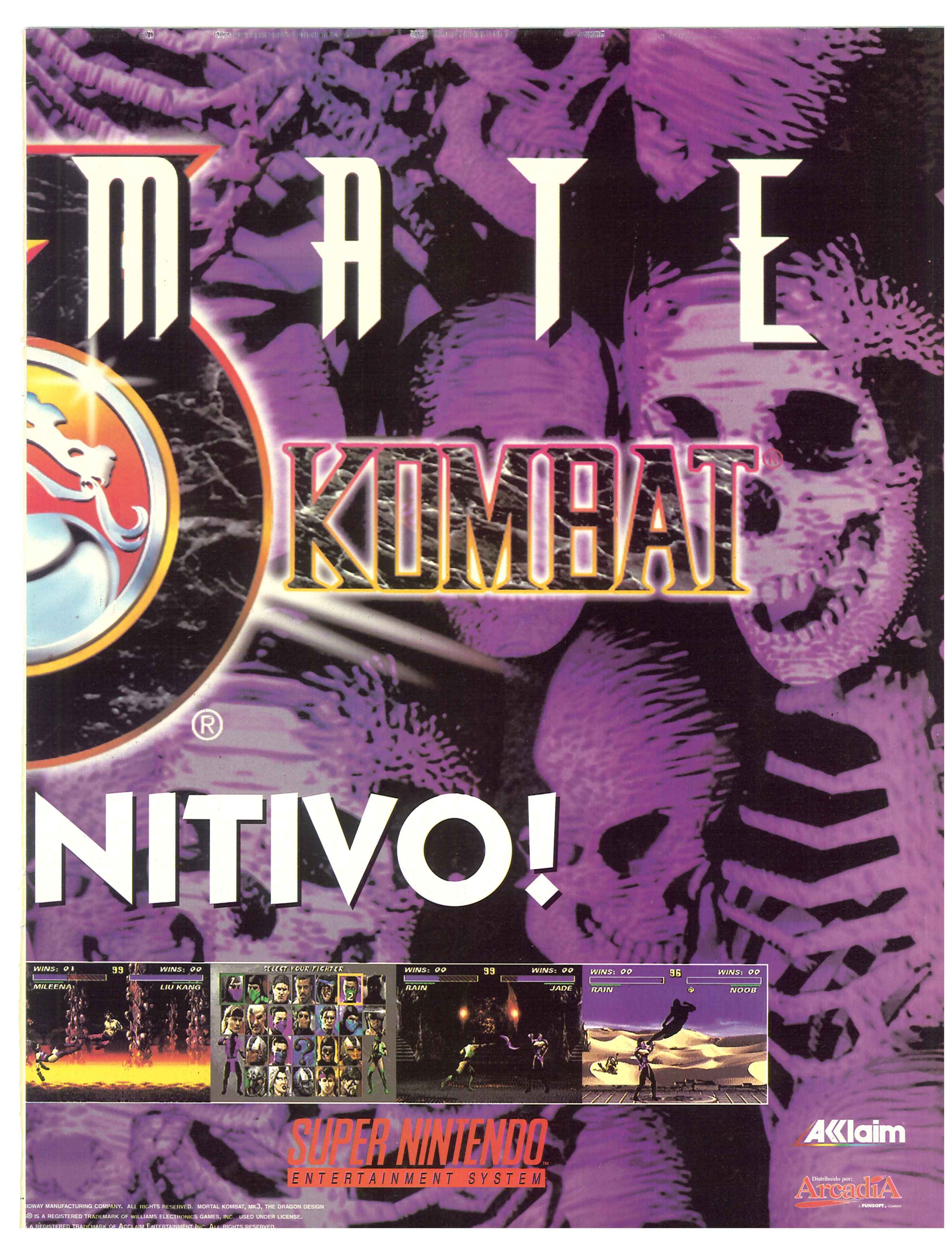



**Competición:** El modo de juego **más atractivo**. Un campeonato salvaje en el que desafiaréis a otros tres pilotos por quedar en lo más alto de la clasificación general. Y no será nada fácil.







ULTI
MORTAL
¡EL DEFI
BATTLE
2
VS
WINS: 00
99
WINS: 00
STRYKER
KUNG LAO
WINS: 07
99
WINS: 00
KITANA
KANO
Williams
Williams Entertainment Inc.
MEGA DRIVE
MIDWAY
©1996 WILLIAMS ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. ULTIMATE MORTAL KOMBAT®3 ©1995 M
AND ALL CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF MIDWAY MANUFACTURING COMPANY. WILLIAMS
MEGADRIVE VERSION DEVELOPED UNDER LICENSE BY AVALANCHE SOFTWARE. ACCLAIM IS



MATE
KOMBAT®
®
NITIVO!
WINS: 01
99
WINS: 00
MILEENA
LIU KANG
SELECT YOUR FIGHTER
WINS: 00
99
WINS: 00
RAIN
JADE
WINS: 00
96
WINS: 00
RAIN
NOOB
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Acclaim
Distribuido por:
Arcadia
A FUNSOFT COMPANY
IDWAY MANUFACTURING COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. MORTAL KOMBAT, MK3, THE DRAGON DESIGN
S® IS A REGISTERED TRADEMARK OF WILLIAMS ELECTRONICS GAMES, INC. USED UNDER LICENSE.
S A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

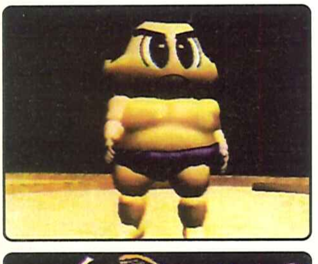
# Estas son las ÚLTIMAS NOTICIAS

A medida que se acercan las navidades, y el papa Noel japonés carga el saco de N64, se suceden los anuncios de desarrollos y sugerentes (y provisionales) nombres de juegos para la máquina de Nintendo. La mayoría vienen directamente desde Kyoto, pero no os perdáis las que nos han llegado de USA porque no tienen desperdicio. Aquí va, chicos y chicas, un popurrí con lo último que sabemos sobre el software del futuro en N64.

## OOZUMO EL DEPORTE SE CONVIERTE EN CIRCO

### Una atractiva mezcla de sumo y wrestling que apasiona a los japoneses

Para reir, para llorar o para saltar al ritmo que marcan estas moles... el caso es que acaban de llegarnos unas pantallas la mar de interesantes de un juego al que llaman **Oozumo y va ¡de sumo!** Sí, de ese deporte de **gordos sagrados** que se echan del ring y todo el mundo grita. Pues en Oozumo le han añadido **toques de wrestling**, seguro que para no defraudar al público yanqui, habituado a los American Gladiators, y también **kick boxing.** Habrá **tres modos de juego** (match, tournament y cinco vs cinco) y de gráficos y eso, a la vista está.





Oozumo64 estará a la venta en **Japón a principios de año**. Luego dará el salto a Estados Unidos.

## CAPCOM NOTICIAS DE GOLPE Y PORRAZO

### Otra secuela de Street Fighter se añade a la lista de proyectos

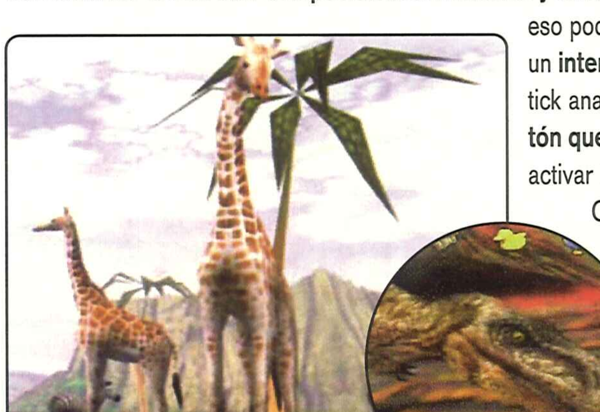
Por fin **es oficial: Capcom se mete en faena** y dice que ha empezado a programar para Nintendo64. Buenas noticias, sin duda. Lo que no os podemos avanzar con seguridad es el nombre de los **juegos en los que trabajan**. Se sabe que serán **tres**, para empezar, y que dos de ellos tendrán base Street Fighter y el otro Megaman. Se habla de **Street Fighter EX**, el arcade en 3D que acaba de pisar los salones; y de **Street Fighter Heroes**. Y por la parte **Megaman**, añadidle el 64 y tendréis lo de siempre con **gráficos, sonidos y animaciones de muchos bits**.

Capcom ha anunciado que se podrán ver estos juegos durante el **E3** que tendrá lugar en **Atlanta** (USA) en **mayo del año que viene**.

## CREATOR ES UN GIGANTESCO MARIO PAINT

### Nintendo lanzará en verano el "multimedia" de Software Creations

Creator será un **programa de animación multimedia y creación de gráficos y música** que aprovechará al máximo las ventajas tecnológicas de N64. El cartucho nos permitirá **pintar y recrear modelos 3D grabados en el cartucho**, aunque no imaginar nuevos. Sí que estará en nuestra mano **desarrollar composiciones musicales y animar modelos pre-existentes**. Todo eso podremos llevarlo a cabo a través de un **interface de fácil manejo** con el joystick analógico en plan estrella: será el **ratón que mueva el puntero** encargado de activar las opciones en pantalla.




Creator pretende ser tan **exhaustivo y detallista** que hasta nos permitirá **activar o desactivar funciones incluidas en el hardware** de la máquina, como el anti-aliasing, perspective correction, mip-mapping interpolation...




## TITUS PILOTARÁ COCHES DE ENSUEÑO EN 64 BITS

### La compañía inglesa confirma el desarrollo de Lamborghini A.C.

Tras el rumor de que Titus estaba trabajando en la versión de su **Crazy Cars** para N64, la compañía inglesa ha anunciado oficialmente el desarrollo de otro clásico de la casa, **Lamborghini American Challenge**.

El juego nos pondrá al **volante de un puñado de coches de fantasía**, **Bugatti, Porsche, Ferrari**, para competir contra el crono o los demás histéricos de la pista. Con el fin de ofrecer una experiencia de conducción lo más **realista** posible, Lamborghini se nutrirá de un **entorno 3D en tiempo real** que, aseguran en Titus, dejará para el arrastre al de Cruisn´USA. Otra cosa que hemos sabido es que estará a la venta durante el **segundo cuarto de 1997**.

# llegadas a nuestra redacción sobre nuevos juegos y proyectos para Nintendo64.

## WORLD CHAMPIONSHIP WRESTLING THQ, DE NUEVO APOSTANDO POR EL DEPORTE

### Será su primer juego para Nintendo64

THQ no sólo va a desarrollar para N64, sino que además lo va a hacer **desde dentro del mismísimo Dream Team**. El propio **Howard Lincoln, presidente de Nintendo América**, se encargó de notificarlo diciendo que "THQ ha sido un gran soporte para Nintendo durante muchos años. **Estamos emocionados** con su incorporación al equipo de Nintendo64".

El juego en cuestión es una **conversión exclusiva del World Championship Wrestling**, un show televisivo imbatible en cifras de audiencia en la tele americana. Aprovechando la capacidad técnica de N64, el juego incorporará **movimientos y voces de los personajes reales**, chicos que se llaman "Nature Boy" Ric Flair, Sting y "Hollywood" Hulk Hogan. Es de imaginar que también lucirán impresionantes movimientos, **mejores animaciones y un sonido ensordecedor**. Y que nos dejarán pegarnos todos contra todos en un **modo simultáneo** para volverse loco.

## DARK RIFT LAS IMÁGENES DE LA BESTIA

### Vic Tokai enseña al mundo su ópera prima en Nintendo64. ¿Que nos cojan confesados?

En el número pasado os presentamos el juego de lucha de Vic Tokai, en primicia absoluta. Ahora tenemos pantallas con las que ilustrar todos aquellos piropos que le echamos.

Ya veis que Dark Rift es una **odisea de golpes en 3D poligonal**, que está de moda el concepto, diseñada por el grupo de programadores **Chronos**, con base en Texas, USA. En su realización se ha empleado **tecnología de captura de movimientos**, a la que se le ha sometido a un tratamiento especial para mejorar la **velocidad en el paso de imágenes y el escalado de objetos en tiempo real**.

Contará con **8 personajes seleccionables** y un par de jefes finales. Entre todos pondrán en práctica un buen número de combos, bloqueos y ataques nunca vistos en **escenarios coloristas y bien trabajados**.

Los 'testeadores' de Nintendo USA ya han apostado por este **arcade fresco y diferente.** Y ellos saben un montón.



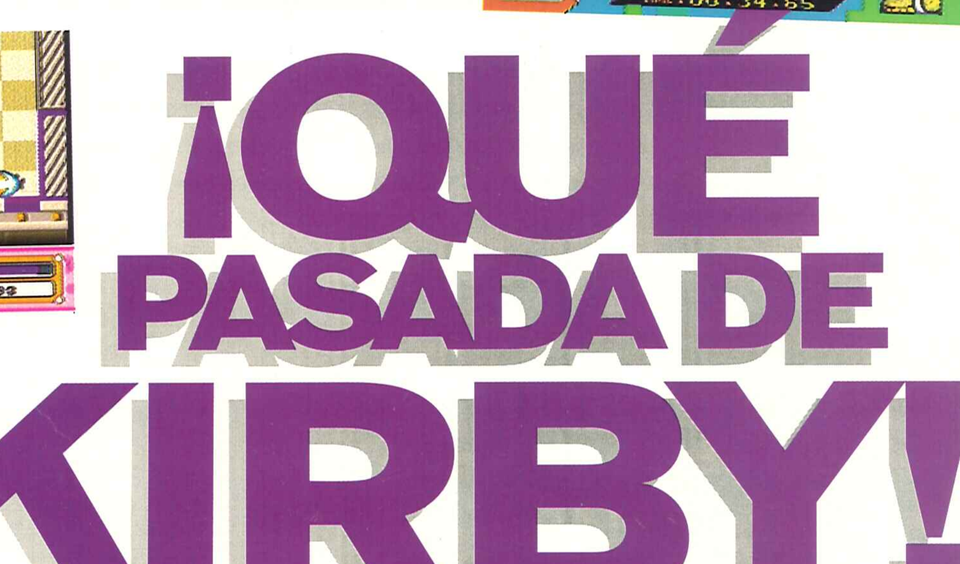









## KIRBY SUPER STAR, su nuevo juego para SNES, llegará en marzo.



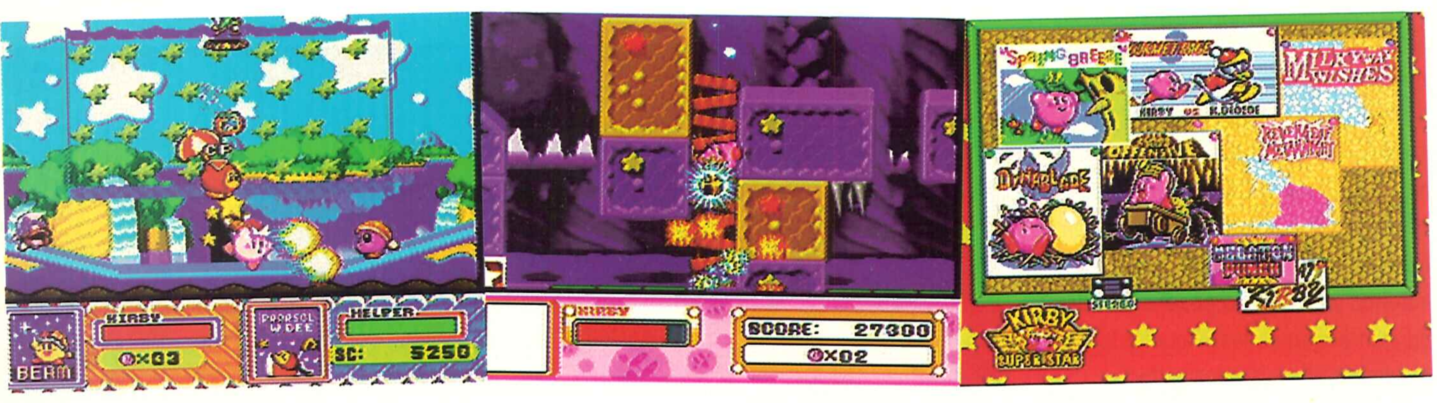
# ¡QUÉ PASADA DE KIRBY!

**Kirby va a tirar la casa por la ventana en su retorno a la Super. Para ello ha preparado un cartucho de 32 megas en el que habrá sitio para 8 juegos distintos. ¿Listo para vivir con nosotros la vuelta de uno de los grandes?**

Por fin saltó la noticia: la nueva producción de Kirby para SNES estará con nosotros en Marzo, y a pesar de que avanzamos hace tiempo que se llamaría **Kirby's Super Deluxe**, su título definitivo será **Kirby Super Star**. Pese a ello, su contenido seguirá siendo material altamente explosivo, porque esta ganga de forma oronda, color rosa y 32 megas de potencia os permitirá llevaros a casa nada menos que **ocho juegos** en un **sólo cartucho**.

Con semejante despliegue de medios, Kirby Super Star emocionará a todos los seguidores de la mascota de HAL Laboratory, que podrán disfrutar de su ídolo en todas las formas y maneras posibles. Lo verán haciendo un **remake a todo color de sus aventuras en Game Boy**, echando carreras, metido **en la piel de un samurai** y hasta demostrando lo que da de sí en una singular competición para medir su fuerza.

A partir de este momento Kirby se convierte en el foco de atención de nuestras páginas. Le veremos el mes que viene, en la preview.




En la pantalla de inicio podréis elegir por cuál de los seis juegos disponibles de principio queréis empezar. Cuatro son aventuras completas, dos son minijuegos súper divertidos y muy originales, y a los otros dos accederéis después, con condiciones.

## novedad Nintendo alucina con el nuevo mundo de Fox McCloud

# SORPRENDENTE STARFOX PARA NINTENDO64

•Ahí tenéis la colección de imágenes más impactantes del juego de moda.

Efectivamente, sorprendió y mucho este **"shooter" espacial** heredado de los 16 bits cuando puso en juego los dos primeros niveles durante el Shoshinkai de este año (más información en pag 18). Y dejó boquiabiertos a propios extraños, primero porque fue una de las **pocas sorpresas gratas del show**, y segundo por su **increíble potencial gráfico** y el **esmerado toque de jugabilidad** introducido por los de Nintendo.

Starfox64 es **rico en texturas**, hiper realista en las animaciones y se mueve rapidisimo, con una brutal respuesta al control del pad. Y eso que estaba sin terminar. Que sólo dejaron practicar en un paisaje bucólico, de rios y montañas; y en una especie de desierto, convertidos en un **poderoso tanque**. En ambos casos había que disparar sin parar, y sortear un buen número obstáculos que le daban **variedad al asunto**. Bien, pues todo esto y mucho más, **en marzo, en Japón**.






“Street Fighter II V”, “3x3 Ojos”(3ª parte), “Una Historia China de Fantasmas” y “Art of Fighting” acaban de salir a la venta de la mano de Manga Films

# éxitos de Navidad




**A tres de estos films les sobra nombre; al otro le sobra prestigio, sobre todo después de arrasar en el festival de cine fantástico de Sitges.**

Esa película que ha arrasado en Sitges se llama **“Una Historia China de Fantasmas”**, aparece bajo el sello **Made in Hong Kong** y está disponible por **2.995 pts**. Producida por **Tsui Hark** (“Érase una vez en China”), el tipo que revolucionó los efectos especiales de la industria de Hong Kong, en el film se mezclan **antiguas leyendas chinas** y una **puesta en escena espectacular** y dinámica. Dirige la cinta **Chin Tsiu-Ting**, y la protagonizan **Wang Tsu-Hsien**, la chica, y **Leslie Chung**, el galán.

De las tres películas a las que les sobra nombre, sin duda **“Street Fighter II V”** es la más destacada (Anime, **2.995 pts**). Incluye **tres nuevas aventuras** en otros tantos capítulos de nuestros amigos de **Capcom**. En **“El Reencuentro”**, Ryu recibe la invitación de Ken para viajar a los Estados Unidos. En **“El Sabor de la Derrota”**, el sargento Guile propina una paliza a Ryu y se prepara para enfrentarse con Ken. Y en **“Desafío Mortal”**, Ken y Ryu emprenden un viaje en busca de nuevas técnicas y adversarios más duros. Dirige todo esto Gisaburo Sogii y del **diseño de personajes se encarga Akira Kuno**.

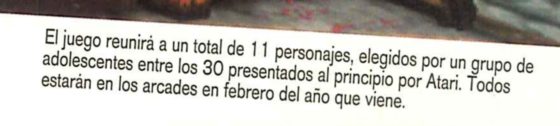
**“Art of Fighting”** (**1.995 pts**) está basada en el videojuego de **SNK**, con lo que volveréis a disfrutar con las aventuras de **Ryo Sakazaki** y el joven millonario Robert Garcia, que también se partirán las costillas, esta vez sin vuestra intervención. Y **“3X3 Ojos”** nos enfrenta a la batalla final entre **Pai**, la última descendiente de los místicos y con tres ojos **Sanjiyan Unkara**, y Kuei Yangwang, Señor de la destrucción, que está a punto de volver a la vida. La cinta de **Kazuhisa Takenouchi** será vuestra por **2.495 pts.**

# MACE es la alternativa de Atari Games al DESPIADADO catálogo de golpes al que nos hemos suscrito en N64.

**Quien lo ha visto, dice que Mace es lo más sofisticado que Atari haya hecho nunca. Que aun al 60%, emana una solidez sin precedentes.**




# MACE



El juego reunirá a un total de 11 personajes, elegidos por un grupo de adolescentes entre los 30 presentados al principio por Atari. Todos estarán en los arcades en febrero del año que viene.

También dice que de **tecnología va sobrado**. Y que el efecto de **transparencia en los luchadores**, la **fluida animación** y los **polígonos texturados** están convirtiendo a Mace en el Eldorado de los juegos de lucha.

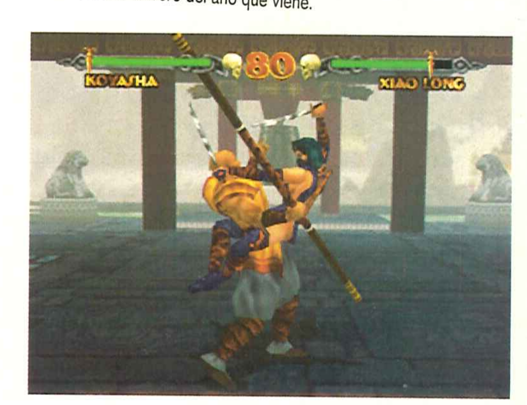
Pero no todo fue tan bonito como lo vemos ahora. Según **Robert Daly, productor del juego**, "antes de que Midway se uniera a nosotros, no había sitio para este proyecto. Incluso habíamos decidido dejarlo. Pero su política consiste en seguir adelante y dejar trabajar al equipo, y entre los dos estamos haciendo un gran trabajo." Ahora lo tienen todo claro.

El truco de Mace es que sus creadores han tomado buena nota de los arcades de lucha más rompedores. Lo demás es coger la batidora y sacar un cartucho impoluto que tenga de todo pero no recuerde a nada. Por ejemplo, el planteamiento seguramente os suene al **Soul Edge** de Namco, o sea un **3D poligonal** donde dioses, bailarinas, monjes y samurais **manejan armas con primor**. Eso sí, en Mace se han añadido **excentricidades a tope y localizaciones imposibles**. Los **escenarios** seguirán la línea VF3, **interactivos y muy detallistas**, sólo que más amplios y reemplazando el tópico Rings Out por zonas de lava y agua tóxica que esperan en los bordes.

Habrá bastante también de **SF en la millonada de combos** y golpes ejecutables; otro tanto de **Mortal Kombat** por lo que a movimientos salvajes **-decapitaciones-** se refiere; y mucho también de **Killer Instinct**, en los juegos de luces y en los contrastes de la paleta empleada, aunque en Mace tirará de **colores fluorescentes**.




Habrá un poco de todo en este Mace. Planteamiento Soul Edge, escenarios Virtua Fighter, combos Street Fighter, decapitaciones Killer Instinct y juegos de luces made in Killer Instinct.




**Dioses, samurais, monjes y bailarinas se batirán el cobre en escenarios ENORMES, rodeados por inmundos charcos de lava.**



## JUEGOS PRESENTADOS POR NINTENDO

**Starfox** (96 Mb), marzo de 1997 en Japón. Eprom jugable.
**Blastcorps** (96 Mb), marzo de 1997 en Japón y USA. Eprom jugable.
**Super Mario Kart** (96 Mb), 14 diciembre en Japón. Eprom jugable.
**Legend of Zelda** (64DD), verano de 1997. Videodemo.
**Star Wars** (n/d Mb), marzo 1997. Videodemo.
**Goldeneye 007** (n/d Mb), último cuarto 1997. Videodemo.
**Kirby´s Air Ride** (n/d Mb), principios 1997. Videodemo.
**Mother 3** (64 DD), últimos 1997. Sólo anuncio.
**The Great Empire of Jungle** (128 Mb), primavera 1998. Sólo anuncio.

## JUEGOS PRESENTADOS POR LICENCIATARIOS

**Acclaim:** Turok. Marzo 1997. Jugable.
**Asmik:** Virtual Pro Wrestling. Marzo 1997. Jugable.
**Athena:** Kiwame 64. Febrero 1997. Jugable.
**Imagineer:** Pro Baseball King (diciembre 1996-jugable), "RPG" (abril, 1997-videodemo), Multiracing Championship (abril, 1997-jugable)
**Enix:** Go Go Trouble Makers! (marzo, 1997-jugable), Wonder Project J2 (diciembre, 1996-jugable).
**Epoch:** Doraemon. Marzo, 1997. Jugable.
**EA-Victor:** J-League Live. Diciembre, 1996. Jugable.
**Game Bank:** Hexxen. Enero, 1997. Jugable.
**Kotobuki Systems:** Blade & Barrel. Diciembre, 1996. Jugable.
**Koei:** Mahjong 64. Sin fecha. Videodemo.
**Konami:** Powerful Pro Baseball 4 (Sin fecha-jugable), Mahjong Master (Sin fecha-jugable), Perfect Striker (Sin fecha-jugable).
**Seta:** Rev Limit (febrero, 1997-jugable), Wild Choppers (enero, 1997-jugable), Super Real Island (mayo, 1997-jugable), St Andrews (diciembre, 1996-jugable), Like Thunder (enero, 1997-videodemo), Morita´s Shogi (mayo, 1997-jugable).
**Tomy:** SDF Macross. Mayo 1997. Sólo anuncio.
**Japan System Supply:** Cavalry Battle (noviembre, 1997-videodemo), Cameleon Twist (noviembre, 1997-jugable).
**Hudson:** Power League 64 (Sin fecha-videodemo), Dual Heroes (Sin fecha-jugable), Wrestling game (Sin fecha-videodemo), New Bomberman Bombing (Sin fecha-videodemo), New Hagane (Sin fecha-anuncio).
**Banpresto:** S.Robot Spirits. Sin fecha. Videodemo.
**Victor Interactive:** Mission:Impossible. Abril, 1997. Videodemo.
**Video System:** Juego de disparos en 3D sin titulo. Sin fecha. Sólo anuncio.
**Human:** Grand Prix. Diciembre, 1996. Jugable.
**Bottom Up:** 64Sumo. Mayo, 1997. Videodemo.


'Legend of Zelda 64'


'Legend of Zelda 64'

**primicia** Terminó el Shoshinkai ´96

# NINTENDO DESCUBRE YOSHI´S ISLAND64, LA UNIDAD 64DD Y NUEVAS IMÁGENES DE ZELDA

•Ya se han alcanzado los 2 millones de unidades vendidas.

El acontecimiento más importante del mundo Nintendo volvió a tener lugar en **Japón**, entre los días **22 y 24 de noviembre**, en Makuhari, Tokio. La octava edición del Shoshinkai obligó a girar de nuevo los ojos de todo el sector hacia oriente para deleitarse con los proyectos de Nintendo.

El primer dato oficial vino de la mano de **Howard Lincoln**, presidente de Nintendo America, quien anunció que se habían vendido **750,000 N64** en EEUU en sólo 8 semanas, y que se habían alcanzado los **2 millones de unidades** entre Japón y USA en menos de seis meses.

El éxito de las cifras dejó pronto paso a los hallazgos. El primero, la **unidad 64 DD**, un milagro tecnológico que aparecerá durante el **verano de 1997** a un precio entre **100 y 150$**. Este nuevo soporte magnético ofrecerá **64 megabits de memoria extra**, de los cuales **32** serán **reescribibles**. La velocidad de transferencia de datos será de **790 K/segundo**. El 64 DD se insertará en el slot de expansión de la consola, y no en la ranura de cartuchos, lo que permitirá a los programadores combinar ambos soportes: disco y placa. Es posible que también se ponga a la venta una **expansión de 2 Mb de Ram** para la máquina.

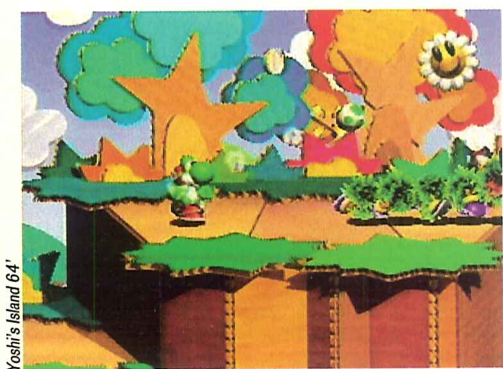
Vamos ahora con el software. ¡Tachán, tachán! Aquí tenéis las **primeras imágenes** que Nintendo dejó caer de **Yoshi´s Island64**, un pedazo de arcade que dejó embobados a los privilegiados que accedieron al videodemo. En esa misma cinta se presentó también **Zelda**. El genuino RPG seguirá la **concepción visual de Mario64**, aunque añadirá perspectivas que aumenten el dramatismo de la acción. La animación parecia muy suave, y los efectos de luz simplemente soberbios. Llegará en **verano del 97** para 64DD.



Arriba, primera imagen del 64DD. Como veis, se inserta en la parte inferior de la consola. Abajo, el "jolting pack", un artilugio que nos permitirá "sentir" los golpes que nos propinen.




'Yoshi's Island 64'


'Yoshi's Island 64'

## concursos-RPG ¡¡El primer español que jugó con N64!!

# Y SE FUE A JAPÓN CON SECRET OF EVERMORE

### •Se especula con que Nintendo trabaja en un nuevo RPG en castellano.

**Miguel Lucas de Mora**, de Villaseca de la Sagra, **Toledo**, fue el afortunado **ganador de la promoción "Viaja a Japón"** que organizó **Nintendo España** con su exitoso **Secret of Evermore**. Durante 8 días, Miguel y sus padres (que posan para nosotros en el aeropuerto) se lo pasaron de lo lindo conociendo los lugares más típicos del país del sol naciente. Además, Miguel tenía a su disposición **una N64 en la habitación de su hotel**, con lo que fue el primer españolito que saboreó las maravillas de la consola.

Y ya que hablamos de Secret..., nos hemos enterado de que **Nintendo tiene en cartera un nuevo RPG en castellano** que podría estar listo para la primavera. Aún no se ha anunciado oficialmente nada, pero nosotros pensamos que los tiros podrían ir por la segunda parte de Illusion of Time.



## rumor ¿Habrá Rol del bueno en N64 antes de lo previsto?

# ¿SQUARE VUELVE A LA CARGA?

### •Dependerá de las ventas de la consola

¿Habrá o no habrá juego de Square para Nintendo64? Las últimas noticias dicen que sí, que aún no se ha cerrado del todo el culebrón entre ambas compañías. Pero también dejan claro que ya podemos olvidarnos **de que Final Fantasy VII** (y hasta el VIII) **aparezca en 64 bits**, ese contrato está cerrado. **Lo cambiaremos por una aventura en 3D**, con base también en el universo Final Fantasy, y muchos elementos de acción. Nada desdeñable, por mucho que desde allí se empeñen en desmentirlo...

Y es que el propio **vicepresidente de Square, June Iwasaki**, ya se ha apresurado a decir que **no hay planes en este momento** para desarrollar juegos en N64, y que su política de "plataformas abiertas" incluiría esa posibilidad **para 1998**. Menos mal que no todos piensan igual. Precisamente uno de los **"músicos" de la casa, Nobuo Uematsu**, ha hecho unas declaraciones en las que dice que no todo es lo que parece. No sólo porque Square ya estaría trabajando en un nuevo juego para N64, sino además porque reconoce que **trabajar para Sony ha sido sólo un paréntesis en su carrera**.

Otras fuentes opinan que Square sólo **estaría esperando los resultados de venta de Nintendo** a final de este año: a ver cómo ha ido la cosa. Y el **descubrimiento del 64DD**, como soporte ideal para la aventura.

**La compañía japonesa Konami se está convirtiendo en uno de los puntales más sólidos de Nintendo64. Ahora nos ofrece las imágenes más potentes de su penúltima creación:**






# GAMBARE GOEMON 5



Goemon **nació** para el mundo de las consolas en **1984**, y su primera ropita fue una **famicom**, NES para europeos. El chaval de Mystical Ninja ha paseado su palmito desde entonces por innumerables plataformas, siempre con éxito, hasta que le ha llegado la hora de la **aventura definitiva. Gambare Goemon 5** aterrizará el **verano que viene en Nintendo64**, bajo la forma de un **action RPG** con **gráficos poligonales** en la más pura **línea Mario64**.

## Goemon y amigos se dan un paseo poligonal

De hecho, incluso el **sistema de juego será el mismo que descubre el fontanero**. Un personaje poligonal que se **mueve libremente por un mundo en perfecto 3D**. Cambiarán por supuesto decorados, amistades y argumento. Una historia que empieza tranquila y transcurre arrebatadora nos situará en el pacífico **Japón de la Edad Media**. Pacífico pero a punto ser dominado por un tipo llamado **Gogers My Stage**, un loco bailarín que, a la chita callando, logró imponer su ley en Japón. Goemon y cia. se enteraron tarde...

Pero, con todo, se lanzaron a la aventura. Nuestra misión será **conducir a Goemon o a su amigo Ebisu Maru por entre un sinfin de stages** que se corresponderán con otras tantas partes de Japón. Allí encontraremos items, poderes especiales y **una de las claves del juego: amigos**. Dos para ser exactos, que podrán reemplazarnos si es que nos hace falta alguna de sus habilidades. Porque **Sasuke y Yae**, como nosotros, disfrutarán de ciertas **habilidades especiales** que ten-

Más adelante tenéis su I.S. Soccer Deluxe, el arcade de fútbol por el que todos suspiran. Hasta estas páginas os hemos traído no obstante otras dos cosas, también de Konami, pero algo diferentes. Una es Goemon, el chaval de Mystical Ninja que no ha dudado en pegar el gran salto. La otra es una excentricidad nipona muy bonita, pero en la que no te enterarás de nada.



Ni arcade, ni simulador aéreo, lo que pasa es que Goemon tendrá que hacer frente a los enemigos subido en su robot galáctico. A unos les zurrará, a otros les ganará por velocidad.

dremos que saber **cuándo y cómo utilizar**.

También habrá que dar con la respuesta correcta a **ciertas preguntas que nos plantearán** los habitantes de cada zona. De estos diálogos, planteados con mucho sentido del humor, dependerá que podamos saltar de una zona a otra, o **que descubramos atajos secretos**.

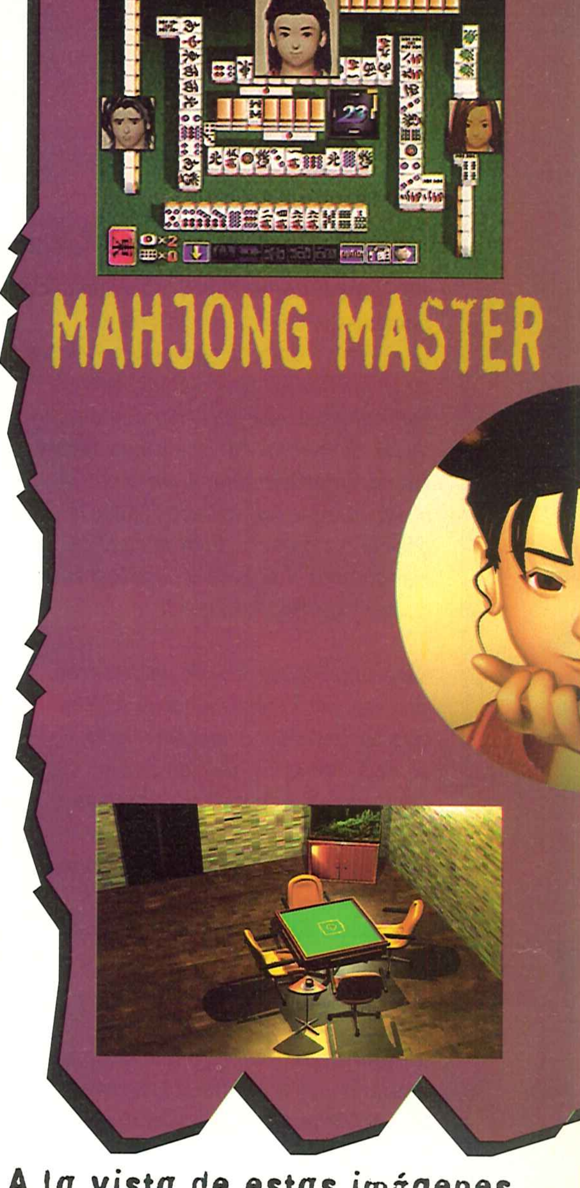
## Y echan carreritas de robots...

Cuando no hablemos con nadie, ni viajemos de la mano de nuestro **stick analógico**, entonces será que ha llegado **el momento de luchar**. Pero las peleas en Goemon no serán del todo convencionales. Una línea, la más tradicional, nos enfrentará a multitud de villanos en **brillantes combates 3D**. La otra opción será **a bordo de un extraño robot**, desde el que contemplaremos el paisaje a través de la cabina, y nuestro objetivo pasará por **ganar una carrera salvaje** en la que valdrá todo. ¡Mmmm! ¿A qué ya os está apeteciendo echar unas partiditas?



Goemon podrá moverse por un decorado en 3D diseñado a lo Mario. Pero al ninja no le bastará sólo con saltar, también tendrá que hablar con la dente para pasar de fase.






A la vista de estas imágenes y del sistema de juego que promete Goemon, 'action RPG', ya veremos si podemos aguantar hasta el verano para echar unas partiditas.





# En 2 PALABRAS

•***Williams Entertainment Inc. cambia de nombre***. *La compañía con base en Corsicana, Texas, ha anunciado por boca de su presidente, Byron Cook, que a partir de ahora adopta el nombre de otra de las filiales de WMS Industries,* ***Midway Home Entertainment***. *A ver si con el nuevo nombre, estos chicos hacen lo posible por sacar en España su* ***NBA Hangtime*** *o el* ***Arcade´s Greatest Hits***, *ambos para Super Nintendo.*

•*Seguimos con la movida empresarial, esta vez más cercana a nosotros.* ***Virgin*** *será finalmente la compañía que se encargue de la distribución de los productos de* ***Interplay y Viacom*** *en España. Los chicos de Boogerman habían pasado ya por todas las manos del país, y parece que ahora por fin han encontrado acomodo. ¿Querrá decir esto que pronto podremos jugar con* ***The Lost Vikings 2****?*

•***Philips Media*** *lanzará próximamente en Estados Unidos un* ***nuevo juego para Super Nintendo*** *titulado* ***Gearheads***. *Se trata de una original* ***batalla de juguetes*** *entre dos rivales, con una puesta en escena muy aparente y unos* ***gráficos en 3D***. *El aliciente estará en que cada juguete tiene unas habilidades determinadas y lo que habrá que lograr es que uno sólo de nuestros "hombres" sea capaz de causar el mayor estropicio posible en las líneas enemigas.*

•*Todos esperaban que sucediera durante el Shoshinkai, pero parece que* ***Nintendo ha decidido aplazarlo***. *Nos referimos al anuncio de la* ***nueva portátil en color*** *en la que, según nuestras fuentes, la gran N llevaría trabajando dos años. Esta máquina de* ***arquitectura de 32 bits***, *con capacidad para poner en pantalla hasta* ***32.000 colores***, *podría aparecer a lo largo del* ***verano que viene***, *a un precio inferior a los* ***200$***. *Nuestro corresponsal en Japón nos ha comentado que* ***Nintendo prepara un anuncio sorpresa para estas navidades***: *quizá sea la nueva Game Boy junto a la media docena de juegos especialmente diseñados que, al parecer, están ya terminados.*

## arcade Ya en los salones americanos

# ASÍ ES CRUIS'N 2, LA NUEVA LOCURA DE WILLIAMS/MIDWAY

• Nuevos coches, nuevos circuitos, nuevas opciones.

Hace un par de números publicábamos que **Williams (ahora Midway)** estaba dando los últimos retoques a la **segunda entrega** de su **Cruis´n USA**. Bien, pues para que veáis lo eficientes que somos, aquí tenéis las imágenes de este arcade que promete **romper barreras de velocidad y diversión**.

En principio el planteamiento es similar al de la primera entrega. **Recorridos súper realistas, toques arcade** y mucha velocidad. Los cambios empiezan en que ahora **salimos de USA** y nos ponemos a recorrer el mundo. Vamos a Francia, Italia, Cabo Cañaveral, China, Egipto, New York y Florida.

Otra novedad es que se nos ofrecen **14 coches** para correr (un **Viper, un Mitsubishi GT 3000**...). También, que se han hecho modificaciones en el apartado de jugabilidad: ha **mejorado el control de los coches**, que disfrutan de nuevas "habilidades", y se han añadido **interesantes opciones**.

**El engine** es superior al de Cruis´n USA, basado como sabréis en tecnología N64. Aunque según Eugene Jarvis, líder del proyecto, no se ha roto con el antiguo engine, sólo se **ha potenciado**.

**Cruis´n the World** estará pronto disponible en los salones españoles.













## novedad SNES sigue al pie del cañón

# CASPER, UN ESCALOFRÍO QUE RECORRERÁ TU SUPER NINTENDO

•Natsume se encargará de lanzarlo en Estados Unidos.



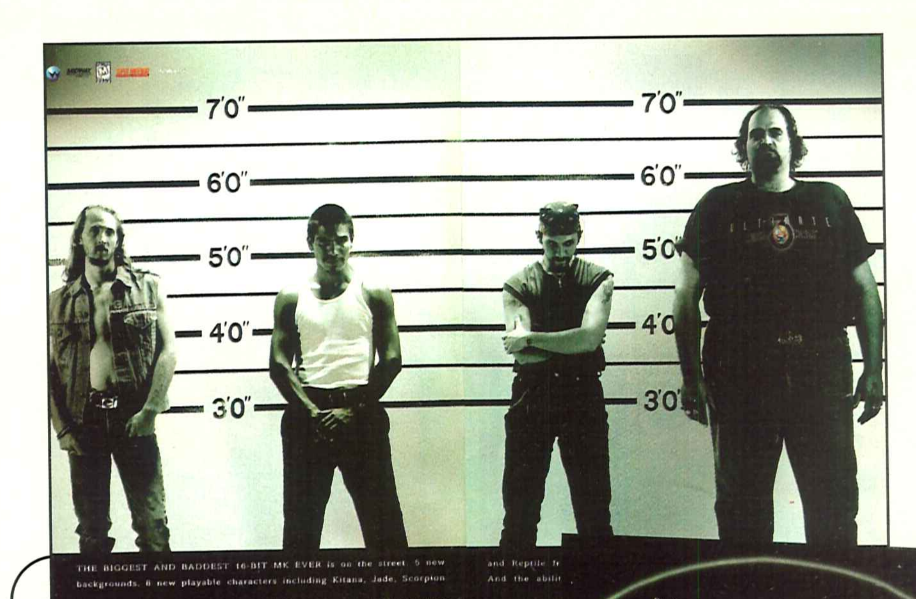
El juego ha sido programado por **Absolute** (Turn & Burn) y será distribuido por **Natsume** (Spanky´s Quest) este mismo mes en USA. Casper seguirá el guión de la encantadora película, con el fantasma y su amiga en pantalla y la mansión encantada como escenario general. La cosa irá de **resolver acertijos**, liquidar a los fantasmas malos y recoger items en los que Casper podrá convertirse.

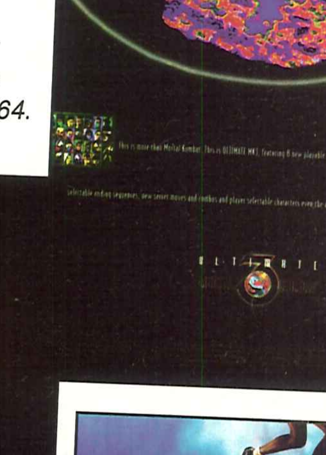
Unos **gráficos estupendos** y un **mapeado gigantesco** completan este primer avance de un cartucho que, con suerte, llegará aquí en primavera.

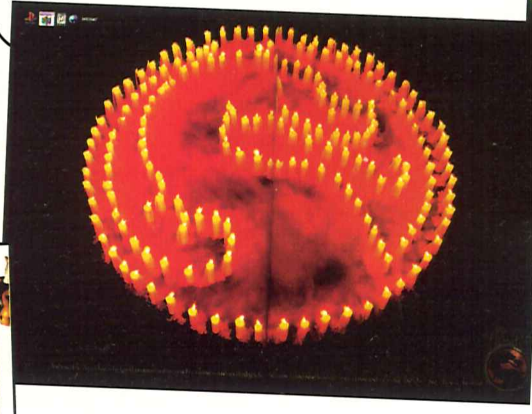



## Suscríbete o...

*O... serás fogueado, zarandeado y requemado por el propio Koopa, que saldrá de los infiernos para darte canela. Tal es la campaña de suscripción de nuestros amigos de **Nintendo Power**. El miedo en el cuerpo... Es broma...*

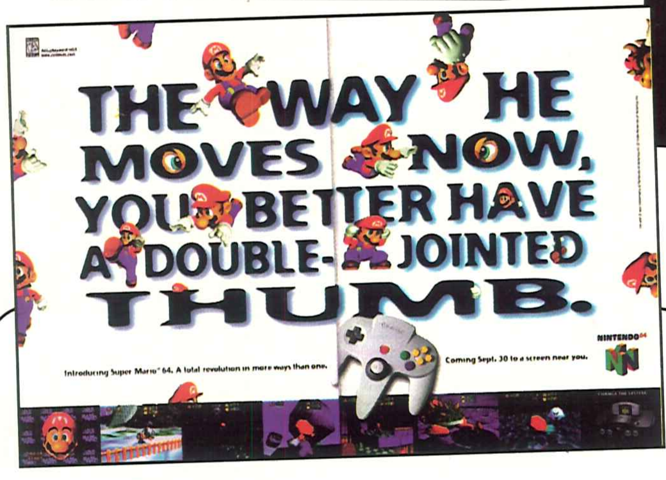


## Publicidad Mortal

*Hemos reunido los **mejores anuncios de Mortal Kombat** aparecidos en la **prensa especializada americana**. A los nacionales les podía dar por hacer publicidad así de creativa (porque originalidad no les falta), y de paso también por colocarla. Pero esa es otra historia... El caso es que veáis que ya se anuncia el MKTrilogy de N64.*



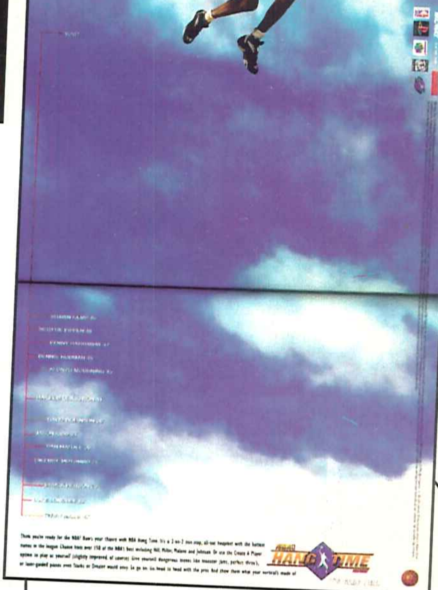

## Se te descoyunta el pulgar

*Dice la **publicidad de Nintendo** para su máquina de 64 bits que para jugar con Mario harías bien en tener un doble. Porque se le va a descoyuntar el dedo pulgar. Se sufre, pero te lo pasas de aúpa.*

## ¡Que también queremos una!

*Durante la **campaña de lanzamiento de N64 en USA** parece que no sólo las consolas fueron protagonistas. Una **camiseta en 3D + gafas de Mario** hicieron las delicias de todos los bambinos.*





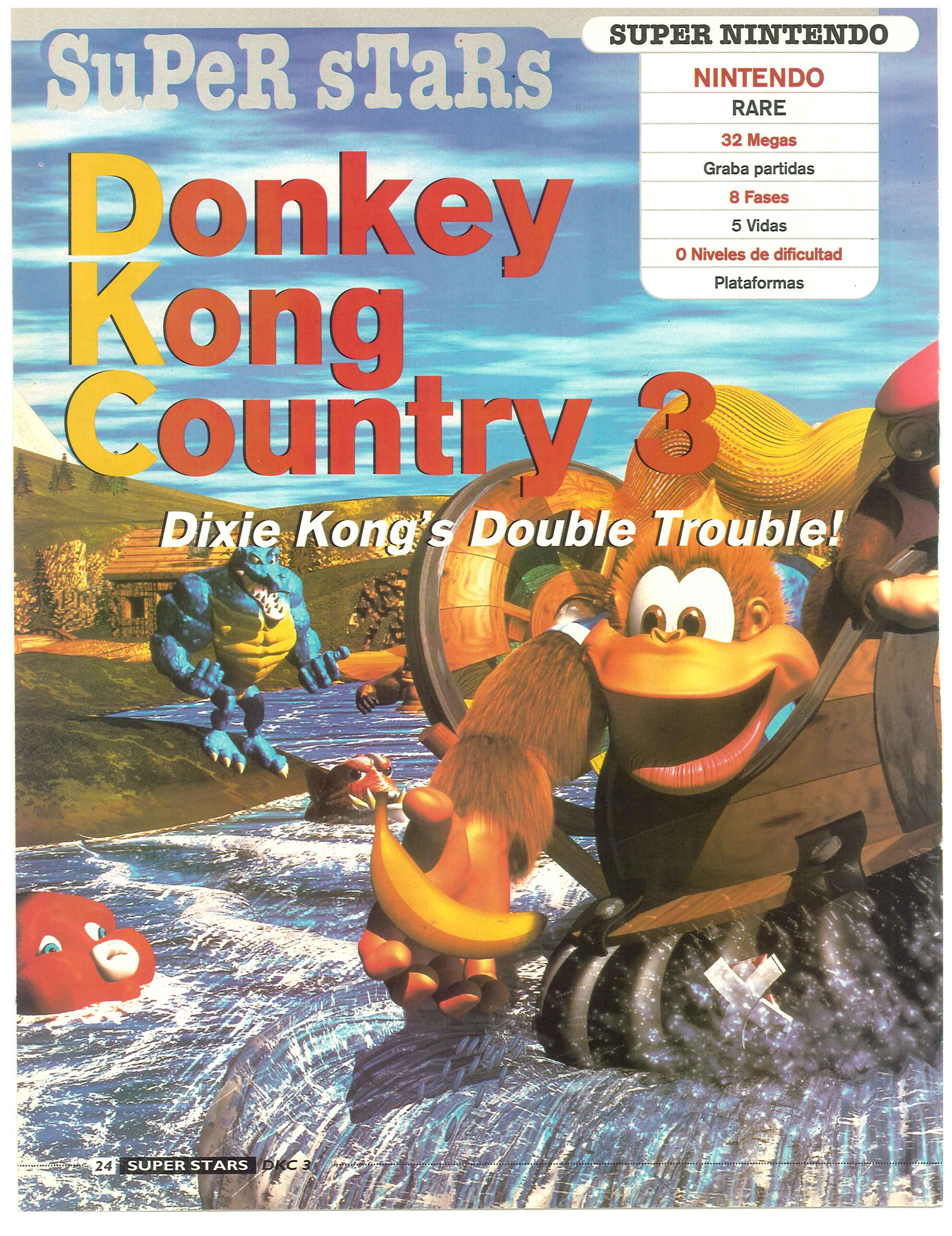
## Salta más alto

*Queda claro el mensaje de este genial anuncio de **NBA Hang Time para SNES**. Con este pedazo de juego alcanzarás cotas imposibles para los Jordan, O'Neal y compañía. **Tú serás el mejor**. Vale, pues ojalá nos den la oportunidad de verlo.*




## Mario al aparato

*¡Cómorrrr! Aquí Lucas Grijander llamando desde Barbarterrllll con la teletarjeta de Mario metida en la ranurita. Por la gloria de mi madre. Y encima el torpedo me regala 6 minutos. Jarrrrllll!*


SuPeR sTaRs
SUPER NINTENDO
NINTENDO
RARE
32 Megas
Graba partidas
8 Fases
5 Vidas
0 Niveles de dificultad
Plataformas
Donkey Kong Country 3
Dixie Kong's Double Trouble!



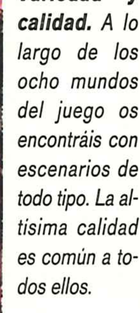
# Los Kong firman la obra cumbre de la Super

La saga Donkey Kong Country llega a su **tercer episodio** en plenitud de facultades. Si el primer juego supuso un enorme salto cualitativo para la Super, que nunca antes había albergado gráficos de este calibre, y la segunda parte fue la confirmación de su superioridad sobre el resto, DKC3 tiene un montón de argumentos a su favor para convertirse en el **mejor juego disponible** para la consola de 16 bits.

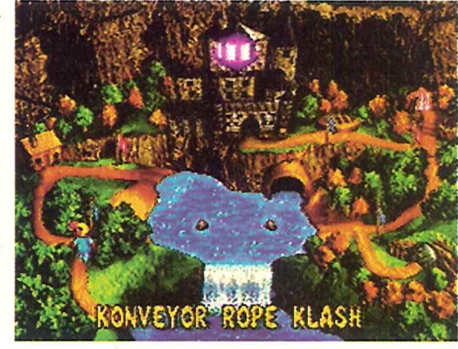
***El lado más espectacular*** llega de la mano de los gráficos, porque **RARE ha llevado sus renderizaciones un paso más allá**, exprimiendo al máximo las posibilidades de la consola. Lo cierto es que parecía imposible mejorar el nivel de las dos entregas anteriores, pero Rare lo ha conseguido. Las ocho fases de **Dixie Kong's Double Trouble** (siete 'normales', más un mundo secreto) están llenas de momentos memorables que hacen del avance una verdadera gozada para la vista: **juegos de luces y sombras realistas** a tope, escenarios con **relieves** y efectos **tridimensionales**



***Una combinación espléndida.*** *DKC3 reúne en su interior una sabrosa mezcla. A los aspectos más atractivos de la serie se les añaden varias novedades que dan al juego un toque diferente a sus antecesores.*



***Variedad y calidad.*** *A lo largo de los ocho mundos del juego os encontráis con escenarios de todo tipo. La altísima calidad es común a todos ellos.*









## La *agencia de viajes* de *Funky*

El **viaje** por la isla Kong ofrece esta vez **muchas novedades**. La más importante es que para **desplazarse** de un lugar a otro tenéis que utilizar los **barcos que alquila Funky en su tienda**. En ella encontráis al principio una **simple lancha motora**, pero con el avance podéis acceder a un **aerodeslizador** con el que explorar nuevas zonas del mapa. Sin embargo, existe un lugar en la **esquina superior izquierda** al que no podéis acceder con ellos: el **Mundo Perdido**, la octava fase del juego, donde sólo penetráis tras **descubrir todas las fases de bonus ocultas**. ¿Quién sabe qué peligros os esperan allí?

***Secretos por un tubo.*** *Encontrar todas las fases de bonus secretas y conseguir el 100% final sigue siendo el gran objetivo del juego.*

casi inimaginables, y personajes con tal volumen que parece que van a saltar de la pantalla. Los niveles nevados mantienen el **brillo** y la **suavidad** de su aspecto, pero es que ahora hay fases preciosas que reflejan de forma magistral los tonos de luz, los escenarios submarinos transcurren entre **arrecifes de coral saturados de color**, y las fases entre las paredes de la montaña provocan una **sensación de profundidad** inigualable.

***A pesar de todas estas excelencias,*** DKC3 no sería tan bueno si sólo se limitase a exhibir su virtuosismo gráfico. Lo que le hace realmente grande es que ha sabido añadir a toda esa calidad una profundidad de juego que se basa en el **derroche de imaginación** y

## eStá En acCióN

*Simplemente, el mejor juego de Super Nintendo. No hace falta decir más*

en la **sucesión de situaciones originales**. Hay una legión de enemigos distintos con sus propias rutinas de ataque, **multitud de posibilidades de movimiento** en los protagonistas y un **control** que sólo podemos calificar de **perfecto**.

Todos estos datos se pueden englobar dentro de la que es otra de las grandes virtudes del cartucho: sabe **ofrecernos cosas realmente nuevas** con respecto a sus antecesores, algo que no se apreciaba con tanta nitidez en la entrega anterior. El objetivo sigue siendo conseguir el 100% del juego, descubriendo todas las fases de bonus ocultas, pero se ha llevado a cabo una reforma radical en su estructura que va desde la manera de desplazarse de una fase a otra hasta los juegos que ofrece Swanky Kong, pasando por la llegada de nuevos personajes como la propia Kiddy o el clan de los Hermanos Osos.

Gracias a ellos las partidas se convierten en una **aventura apasionante** llena de **sorpresas,** que uno no querría que acabase nunca.

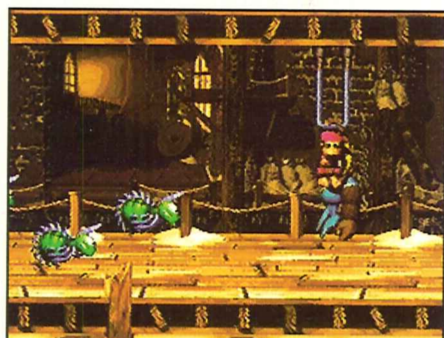
*Por Javier* ***Abad***

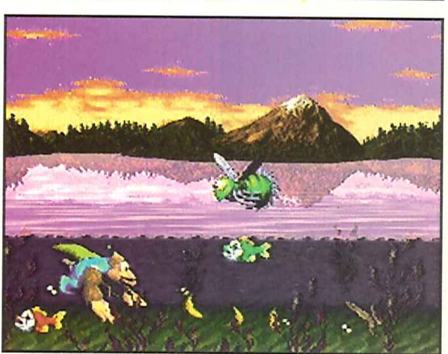
**Los gráficos renderizados de DKC3 son los mejores que se han visto nunca en un juego de SNES.**

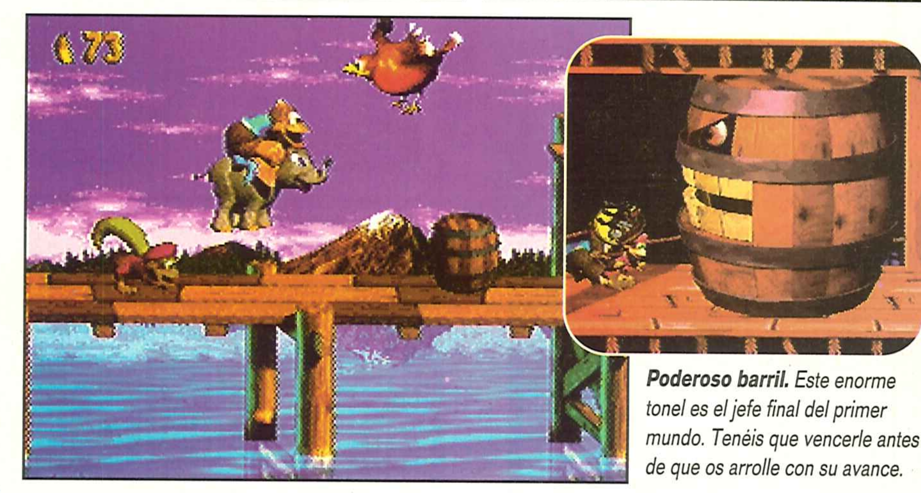
## LAKE ORANGATANGA







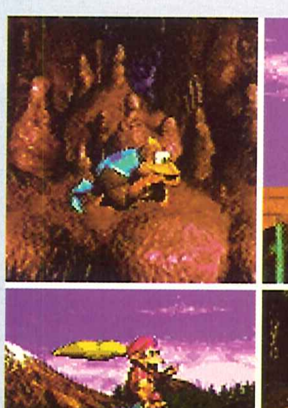





***Poderoso barril.*** *Este enorme tonel es el jefe final del primer mundo. Tenéis que vencerle antes de que os arrolle con su avance.*

## Una pequeña *gran gorila*

Después de tantas páginas escritas para presentar a **Kiddy Kong**, ha llegado el momento de decir **qué tal se comporta realmente esta monita** cuando las cosas se ponen difíciles. La conclusión que hemos sacado es que con ella volvemos a tener entre manos un **personaje del estilo de la primera entrega Donkey**. Es **grande y corpulenta**, capaz de acabar con los enemigos más peligrosos saltando sobre ellos, y sabe **aprovechar su peso para abrir agujeros** en el suelo. Apenas **es un bebé**, pero no veáis cómo las gasta la niña.

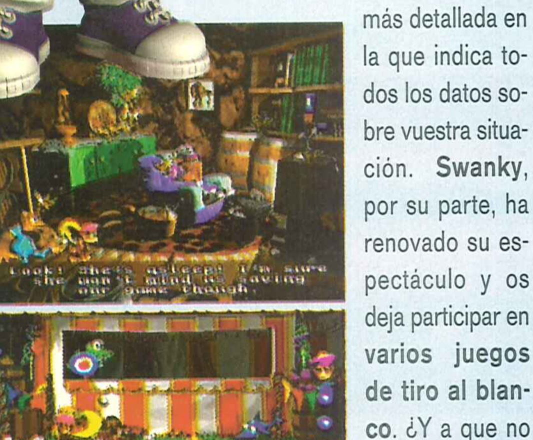






## Asuntos de *familia*

Los miembros del clan siempre han estado ahí para echar una manita cuando haga falta, y ahora que Dixie y Kiddy los necesitan no les van a fallar. **Wrinkly** se sigue encargando de **salvar las partidas**, pero os ofrece una pantalla mucho más detallada en la que indica todos los datos sobre vuestra situación. **Swanky**, por su parte, ha renovado su espectáculo y os deja participar en **varios juegos de tiro al blanco**. ¿Y a que no sabéis quién es vuestro adversario en ellos? **¡El viejo Cranky!**



# KREMWOOD FOREST

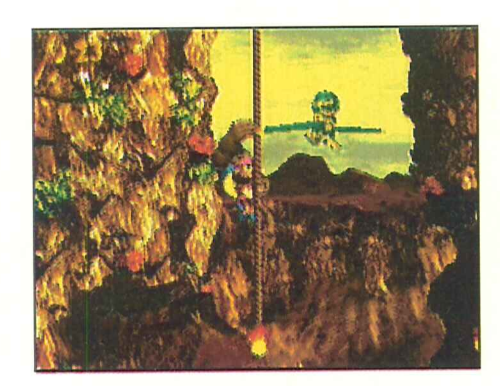






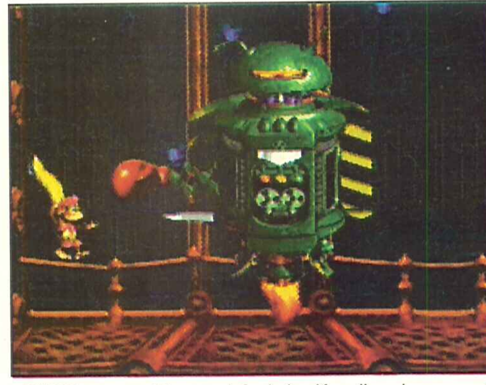
***¡Más madera!*** *El bosque, las ramas de los árboles y el interior de los troncos son el escenario de este mundo. Siendo así, es lógico que el jefe final sea una enorme araña.*



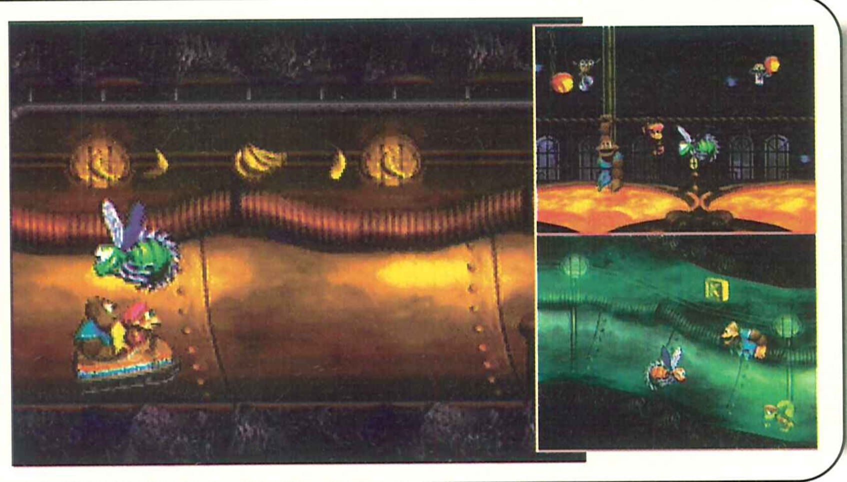




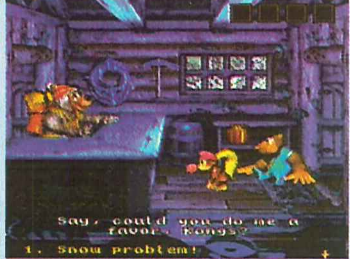
# MEKANOS



***KAOS amaga.*** *El nuevo jefe de los Kremlings hace su primera intervención como enemigo final en esta fase.*












## Los **osos** salen en tu **ayuda**

Buena parte de culpa de que insistamos tanto con la **variedad del juego** la tienen los **Hermanos Osos**, unos curiosos personajes que os ofrecen su ayuda a lo largo de la aventura. Son **trece**, y en sus cabañas podéis encontrar un montón de cosas, desde **simples consejos** sobre la partida hasta un **servicio de telesilla para escalar una montaña**.

Incluso hay uno, **Boomer**, que el muy truhán **guarda el secreto del Mundo Perdido**, pero sólo os lo cuenta **a cambio de las monedas** que obtenéis en las **fases de bonus ocultas**.

**Todas las fases del juego son un derroche de imaginación. En ellas la técnica deja paso a la diversión.**

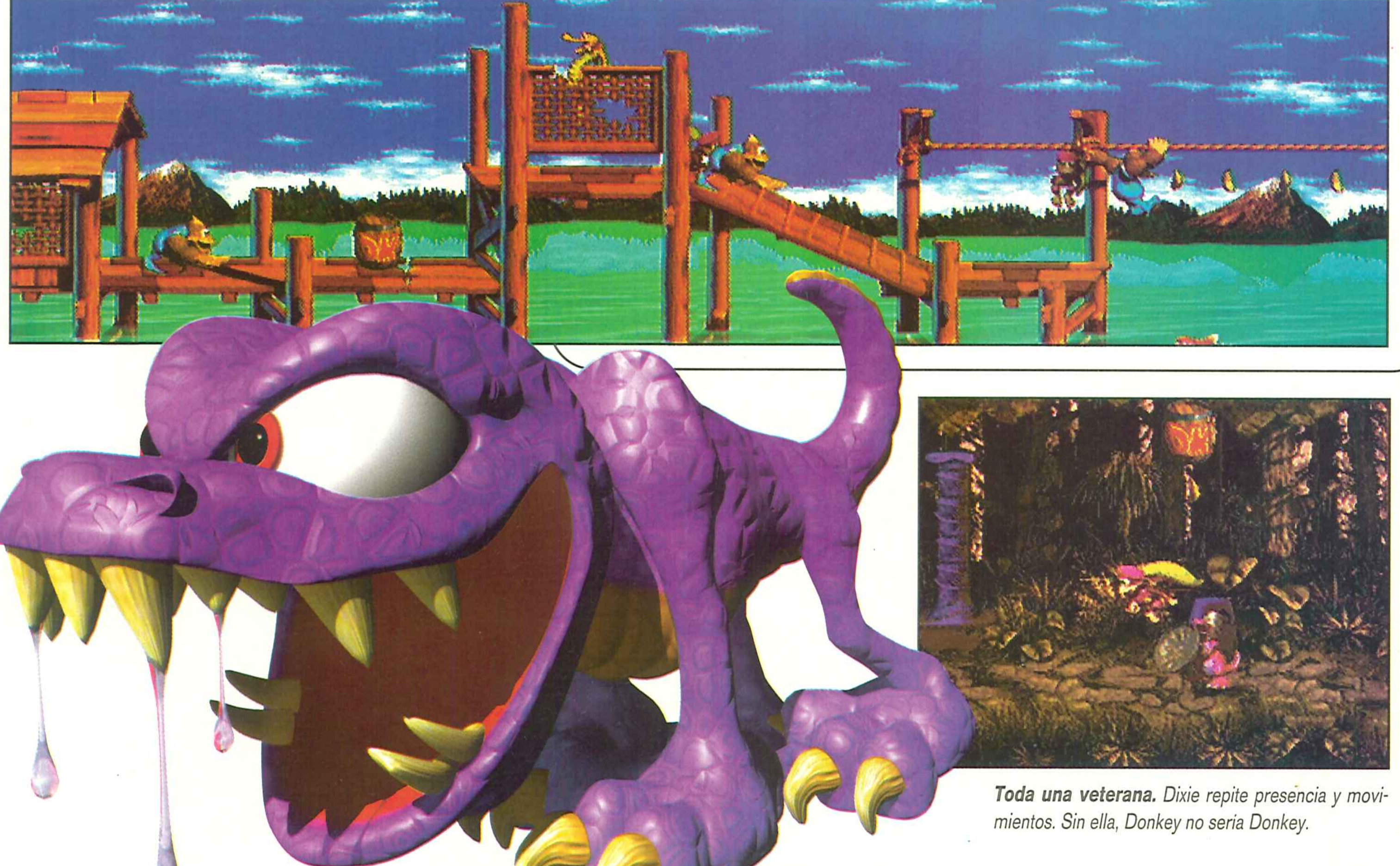
**nO eStá En acCióN**

*Que a lo peor sea el último juego de los Kong para Super NIntendo.*

## COTTON-TOP COVE

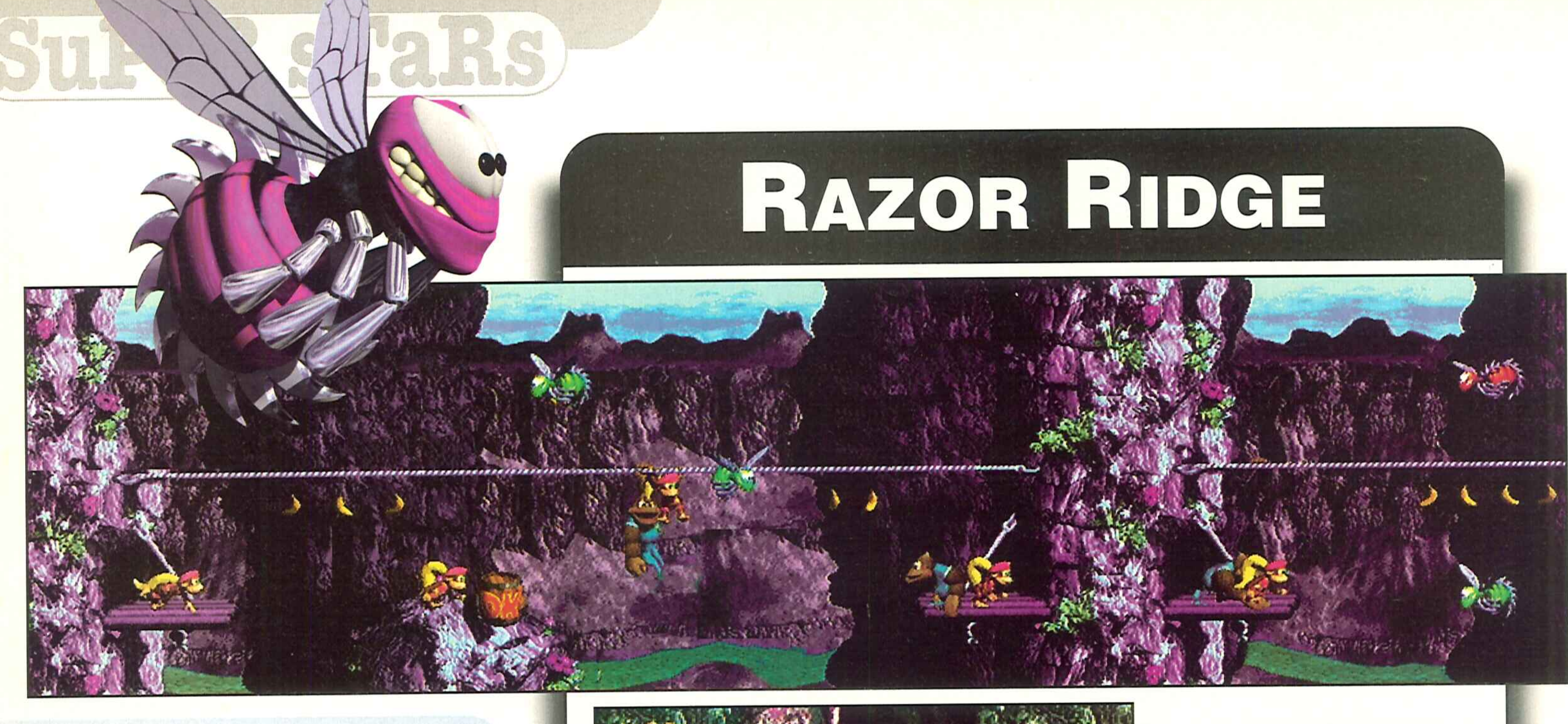


***Ellie, hazlo tú.*** *La pequeña elefante tiene que hacer frente en solitario al enemigo final de esta fase.*



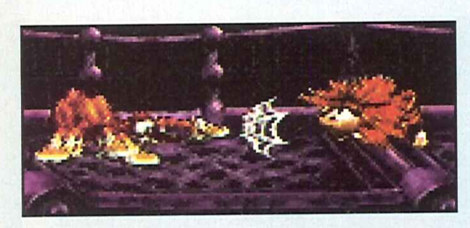
***Toda una veterana.*** *Dixie repite presencia y movimientos. Sin ella, Donkey no sería Donkey.*

# RAZOR RIDGE





**Jugando a todo color.** El diseño de los escenarios de Razor Ridge destaca por la vistosidad y el colorido de sus fondos.





## *Ellie* quiere ser *artista*

Cada nuevo episodio de DKC sirve para que conozcamos alguna **nueva mascota**. Así, hemos ido familiarizándonos con **Enguarde**, **Squawks** o **Squitter**, que repiten presencia en esta tercera parte. Pero el protagonismo indiscutible se lo lleva en su debut **Ellie** la **elefante,** por varias razones: su gracioso aspecto **tipo Dumbo**, lo **bien que se mueve**, y las acciones que puede realizar. Es capaz de **llenar su trompa de agua** para lanzarla después contra sus enemigos, o de **aspirar para coger barriles** que están alejados de ella.

K3







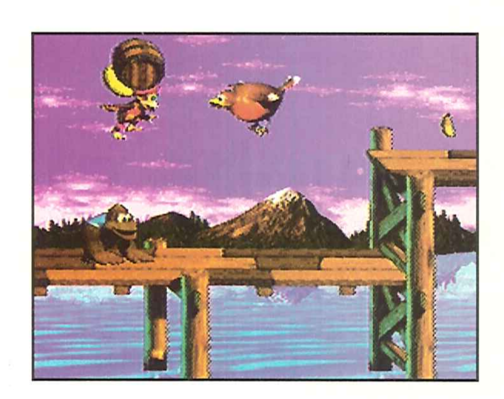


***Alta montaña.*** *La nieve, el vértigo, la altura y las paredes verticales os esperan en las altas cumbres de esta fase.*

## *Un* auténtico *pelmazo*

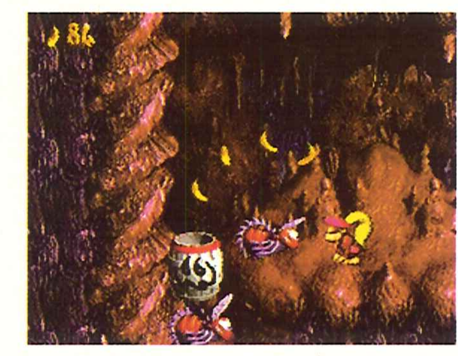
Encontrar las **monedas DK** casi siempre ha requerido un poco de esfuerzo, pero esta vez, además, vais a tener que hacer frente a un tipo llamado **Koin** que ejerce de pesado oficial del juego. Su misión es **proteger la moneda**, y la vuestra es ingeniároslas para conseguir que se quite del medio lanzándole un **barril de acero**. La cosa no es tan sencilla como parece, porque sólo se le puede **alcanzar por la espalda** y él siempre está mirando hacia vosotros.

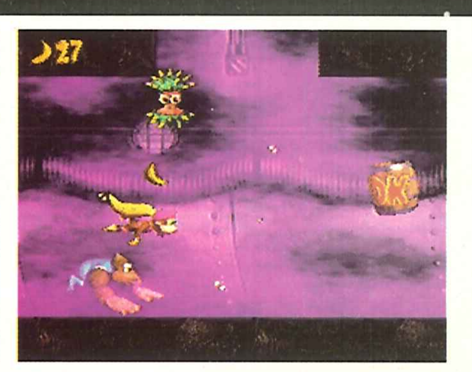


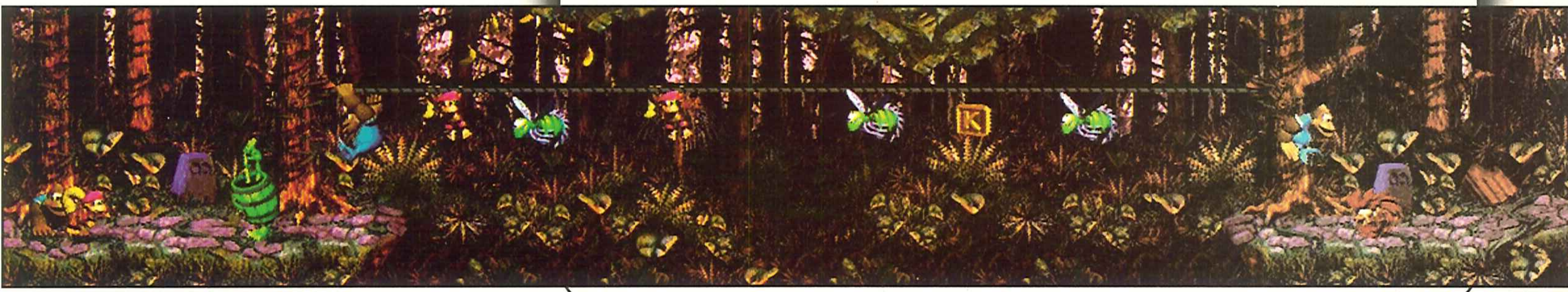




## KAOS KORE









**Con DKC3, la Super ha alcanzado el máximo de sus posibilidades. Es un cartucho que debéis tener en vuestra colección.**

## La *culpa* *la tiene Kaos*

**Donkey** y **Diddy** han sido **secuestrados** por **KAOS**, una especie de **máquina horripilante** que asegura ser el **nuevo jefe de los Kremlings**. O al menos eso es lo que parece a primera vista, porque si sois capaces de llegar hasta su guarida, allá en el final del juego, os llevaréis una **buena sorpresa**.

## El Análisis

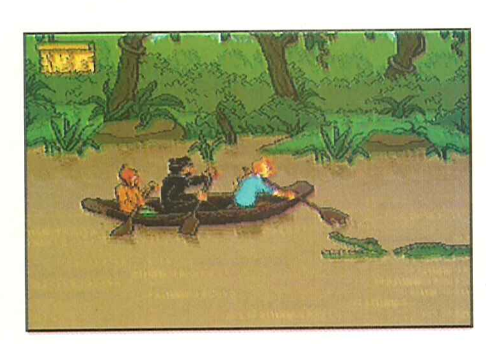
•DKC3 ha mejorado el **nivel gráfico** de sus antecesores. Sus renderizaciones le convierten en el mejor cartucho de Super Nintendo.
•La introducción de **numerosos cambios** en la mecánica de juego le hace verdaderamente distinto del resto de entregas.
•La **perfección técnica** alcanza a todos los aspectos del juego: desde el sonido hasta el control. Esto sólo tiene un nombre. Y ése es calidad.
•**Nunca** hasta ahora habíamos puntuado un juego con un **100**, porque pensábamos que siempre habría otro mejor. Ahora estamos seguros de que **ningún juego podrá superar a DKC3.**

| | |
|---|---|
| Gráficos | 100 |
| Sonido | 98 |
| Movimientos | 99 |
| Jugabilidad | 98 |
| Entretenimiento | 99 |
| TOTAL | 100 |

| |
|---|
| INFOGRAMES |
| Infogrames |
| 16 Megas |
| Passwords |
| Más de 20 fases |
| 3 Vidas |
| 3 Niveles de dificultad |
| Aventura/plataformas |

# Prueba el lado difícil de la aventura

# Tintín y el Templo del Sol



*¡Aparta bicho!* Los cocodrilos obstaculizan nuestro agradable paseo en barca por el río.

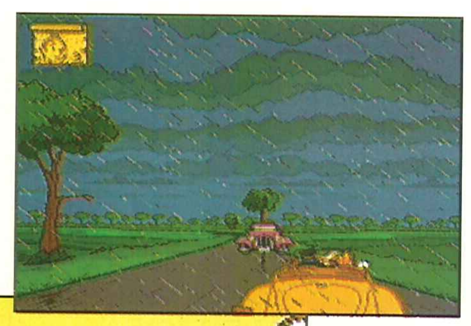
Los caminos de Infogrames y Tintin se han vuelto a cruzar en la Super, y de este reencuentro ha nacido un juego que ya da que hablar con sólo mencionar su nombre (¿a que os habéis leído el libro?). El **Templo del Sol** está estructurado en torno al argumento del cómic, **sigue el hilo narrativo** desde el primero al último de los niveles y demuestra que los programadores galos son capaces de **sacarse de la manga una fase entera a partir de una simple viñeta**. Y también, por cierto, que el resultado puede ser a veces completamente inaudito. Ahora os contamos.

***Aunque el juego mantiene imborrable*** la imagen de **Tintín en el Tíbet**, e incluso contiene algunos momentos muy similares, a la larga se nota que ha existido un **claro esfuerzo por introducir novedades**. Éstas comienzan por el propio protagonista, pues aunque el **sprite de Tintín** sea el mismo, ahora os revela que tiene **nuevos movimientos** tan **bien animados** como los de antes. Lástima que no se hayan 'enrollado' con el control y nos siga desesperando con algunas imprecisiones y resbalones en los saltos.

***La variedad de las fases*** también es un aspecto en el que se ha puesto especial esmero. Los **cambios de perspectiva son habituales**: hay varios niveles con **visión frontal**, otros plataformeros de **scroll lateral y diseño laberíntico**, y varios más en los que os encontráis con **enigmas muy originales** que debéis resolver. Tanta mezcla de estilos hace difícil catalogar a Tintin 2 dentro de un género específico, pero a







## nO eStá En acCióN

El control se vuelve impreciso cuando más precisión necesitamos.




**Haddock te cubre.** *O al menos lo intenta hasta que se le acaban las balas. Se trata de la fase del jardín, en la que tenéis que avanzar simultáneamente con los dos personajes.*

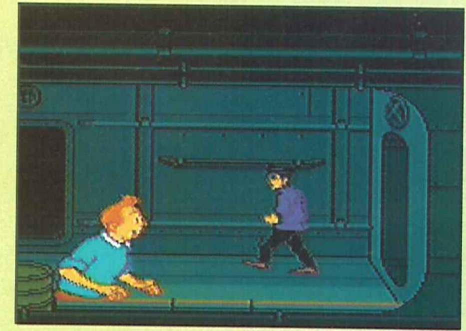
***Este chico sirve para todo.*** *Tintín está preparado para hacer cualquier cosa en su nueva aventura. Lo mismo protagoniza una persecución en coche que carga con un fardo de paja y lo utiliza para abrirse camino más adelante.*

## eStá En acCióN

Tintín le echa imaginación y procura que su aventura sea lo más variada posible.

**Tintín repite las bazas de su anterior cartucho: un argumento interesante, gráficos de cómic y dificultad muy elevada.**

## El héroe es *más ágil*

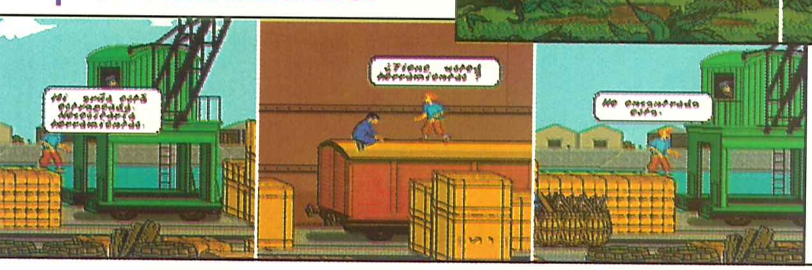


Los programadores de Infogrames **han utilizado el mismo sprite de Tintín en el Tibet** para esta nueva aventura, pero le **han añadido algunos movimientos** que le hacen **más versátil**. Ahora el protagonista puede **trepar**, por ejemplo, a las ramas de los árboles, y además algunas fases tienen **tres planos de acción**, con lo que las posibilidades se amplían bastante.

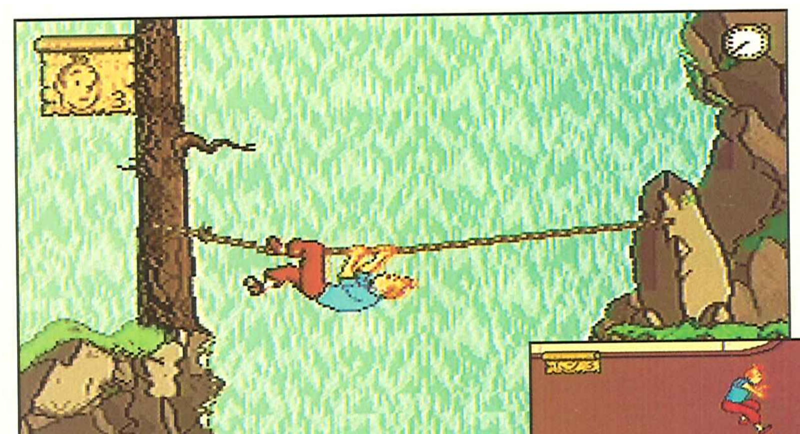




## Algo **más** que ***habilidad***

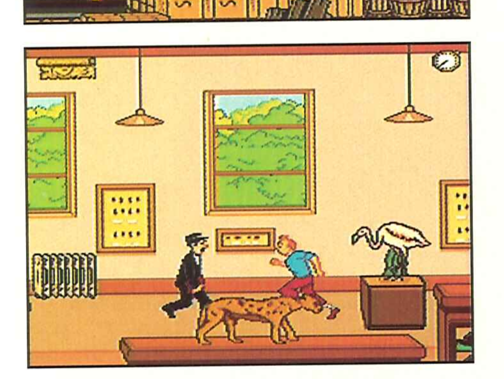


*Para llegar lejos en Tintín 2 hace falta algo más que unos dedos hábiles que sepan cómo saltar a tiempo. En el juego hay varias fases que os obligan a tirar de materia gris si queréis superarlas. El* ***conductor de una grúa*** *que* ***necesita unas herramientas*** *para dejaros pasar, o un joven indígena que os pide que le ayudéis a cruzar la selva son algunas de las pruebas en las que tenéis que* ***poner a prueba vuestra inteligencia*** *para seguir adelante.*



*Contra los elementos.* Varios factores obstaculizan el avance: el tiempo, los enemigos, algún que otro puzzle y hasta fases de lo más laberíntico.



**En el juego se mezcla un buen número de estilos: plataformas, acción, aventura y puzzle.**

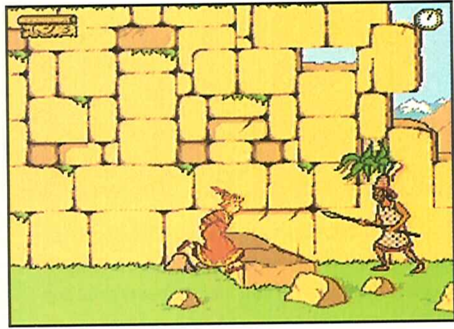
la postre, esa confusión se convierte en un cheque al portador que garantiza que en este cartucho **no hay sitio para la monotonía**.



***Si hay algo de lo que no se puede acusar*** a El Templo del Sol es de ser un juego corto. El **número de fases es superior** a lo que es habitual en la mayoria de los cartuchos, pero lo que realmente contribuye a hacer que su duración sea superior a la media es la **elevada dificultad** que presenta. Este dato quizá no os sorprenda dado que Infogrames se encuentra detrás, pero es que **el diseño de algunos niveles está pensado** expresamente **para que os atasquéis y tardéis en encontrar la forma de seguir adelante**. Como a esto hay que añadir la presencia de un **reloj que limita el tiempo** de que disponéis para cumplir vuestro objetivo, el único alivio que os queda es que el juego brinda **más passwords** que su antecesor.

Total, que Tintin os ofrece en su nueva aventura un **reto bonito y duradero**, pero reservado para jugadores expertos y con grandes reservas de paciencia.

*Por Javier* ***Abad***



***Un final de cómic.*** *En la última fase del juego, Tintin tiene un "pequeño" problema dentro de un templo Inca. El desenlace final está tomado directamente del cómic.*

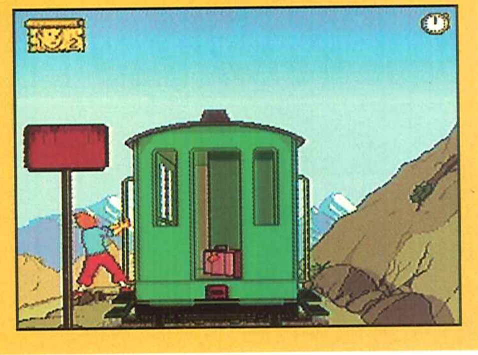
## La *acción* vista *de frente*

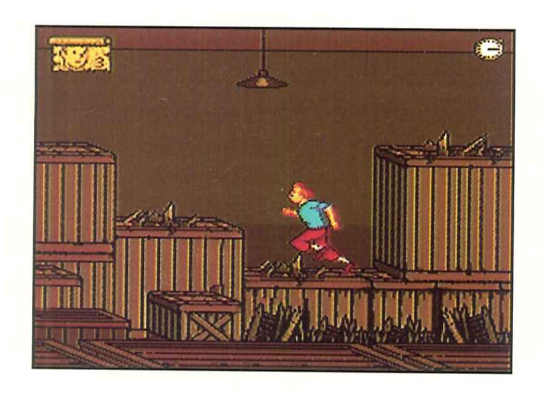
¿Cansado del scroll lateral? ¿Buscas nuevas perspectivas que te saquen de la monotonía? Pues apúntate a la moda Templo del Sol, un completo surtido de **panorámicas frontales que le dan infinita variedad a la acción**. Y para colmo se adaptan a cualquier situación: lo mismo sirven para una **persecución en coche** que para **huir de un alud de nieve**.







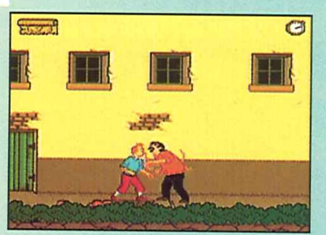




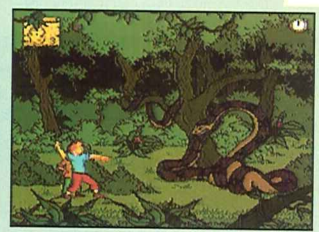
## Entre **viñetas** anda **el juego**




## **Tintín** *contra* **los** *jefes* **finales**



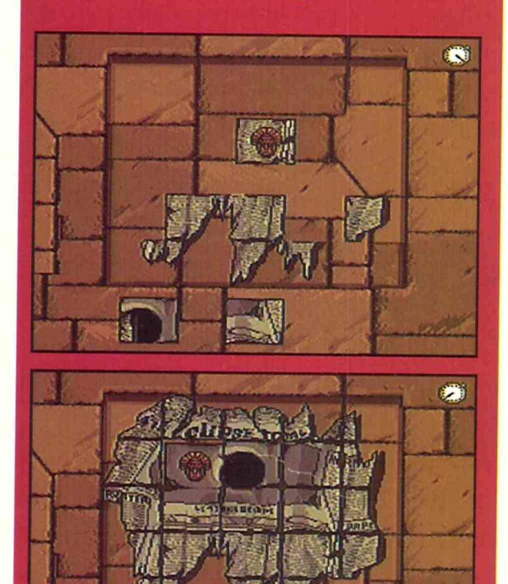




Son una de las **cosas más chocantes del juego**, porque no estábamos acostumbrados a ver a Tintín metido en estas lides. En dos palabras se trata de **cuatro enemigos finales** que intentan poner a prueba la mala leche (dentro de lo políticamente correcto) de nuestro héroe, pero que lo único que consiguen es **sacarle raciones extras de habilidad**. Y es que el chico, siempre tan pacifista, se **niega a utilizar la fuerza bruta** para vencer.

## ¿**Te** *apetece* **hacer** *un* **puzzle?**

El colmo de las situaciones originales llegará casi al final, cuando tengáis que **recomponer pedazo a pedazo las páginas de un periódico para pasar de fase.** Os avisamos que la tarea no es nada fácil, porque el tiempo apremia y además la plantilla que sirve de guía desaparece poco después.





**El sprite de Tintín está magníficamente animado, pero se revela imposible de controlar.**



***¿Dónde estoy?*** *Este escenario es un auténtico laberinto lleno de puertas, escaleras y pasadizos secretos.*

## El Análisis

•Los **gráficos** vuelven a hacer honor al **estilo de los cómics de Tintín**. Las secuencias entre fases aumentan la sensación de **proximidad al original**.
•La **variedad en las situaciones** es una constante durante el juego. Los **niveles con visión frontal** son un buen ejemplo, aunque el avance se produzca a tirones.
•Los que suspiraban por un **juego difícil** ya lo han encontrado. En algunas fases **te quedarás atascado** para siempre.
•A veces el **control consigue ser desesperante**. Siempre hay un resbalón inoportuno que te tira de la plataforma a la que querías subir o que te impide subir a la otra.

| | |
|---|---|
| Gráficos | 90 |
| Sonido | 85 |
| Movimientos | 83 |
| Jugabilidad | 80 |
| Entretenimiento | 87 |
| TOTAL | 86 |

SUPER NINTENDO

| |
|---|
| EA SPORTS |
| NUFX |
| 16 Megas |
| Graba partidas |
| 35 Equipos |
| 0 Vidas |
| 3 Niveles de dificultad |
| Deportivo |




**Gradas llenas.** *Menudo ambientazo hay en el campo. Y qué bien han sabido reflejarlo los chicos de EA.*



**De cuchara.** *En fin, no todos los lanzamientos de las estrellas son ortodoxos. Éste más bien es pelín cutre.*

# NBA LIVE 97

## Simula menos, pero es más realista que nunca

No es NBA Jam, pero por los pelos. Y no es que no nos guste la inclinación, es simplemente que suena raro. Bien, pero raro. **Nos hemos ido al arcade en la edición 97** de NBA Live. Arcade con muchas **concesiones a la simulación**, a la fórmula de mil opciones y al hágaselo usted mismo, pero regustillo arcade al fin y al cabo. El que bien podría ser **último cartucho de la saga para Super Nintendo** ha querido celebrar la efemérides a base de juego **facilito, mucho espectáculo y el aluvión de alternativas pre-partido** que un día se nos van a salir por las orejas.

**Tienes dos alternativas** al principio del juego. Saltarte todas las opciones y empezar a jugar sin más. O pararte a **fijar reglas, elegir modos de juego, crear jugadores,** editarlos, llevártelos a tu equipo o simplemente subir el volumen de la música. Te aconsejamos la primera opción para el debút. Asi le echas un ojo a los gráficos, observas movimientos y animaciones y de paso empiezas a familiarizarte con controles y equipos, porque claro, equipos tienes que elegir. Luego, con la tranquilidad que da suponer que la cosa te gusta, empiezas a tocar parámetros o a crear gigantes con tu nombre, a ficharlos para tu super equipo, en fin, a disfrutar de la simulación.

**Claro que no todo es tan simple.** Lo de '**variar parámetros**' resume una compleja maquinaria, que es normalmente donde se nota que ha pasado un año desde la última versión disponible. En este caso hay que hablar de la **incorporación de unos partiditos a mitad de campo**, a dos o tres jugadores, de lo más práctico para calentar muñecas. Y de algunos detalles que elevan adrede el grado de simulación: uno es el **control del lanzamiento**, que podéis dejar en manos de la CPU para que ésta determine si el tiro entra o no en función de las estadisticas y caracteristicas del jugador; o en vuestras manos, con lo que distancia, ángulo y punto de lanzamiento determinarán si hay o no canasta. El otro detalle es el **CPU Assistance**: ponlo en 'on' para que la consola eleve el porcentaje de aciertos del que vaya perdiendo.

**A estas alturas de texto** cabe plantearse un par de dudas. ¿Dónde está el componente arcade que deciamos arriba?; y la de siempre, ¿en qué cambia de

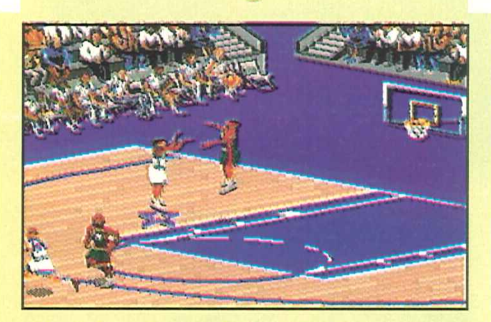


*__Varias conclusiones__ a la vista de esta pantalla. La primera, que es un juego duro; la segunda, que no es fácil encestar; y la tercera, su fidelidad a la realidad.*

## eStá En acCióN

*Como siempre, el realismo que abarrota el juego. Y la opción de entrenador.*

## Gana *el que* antes *llegue a* 21

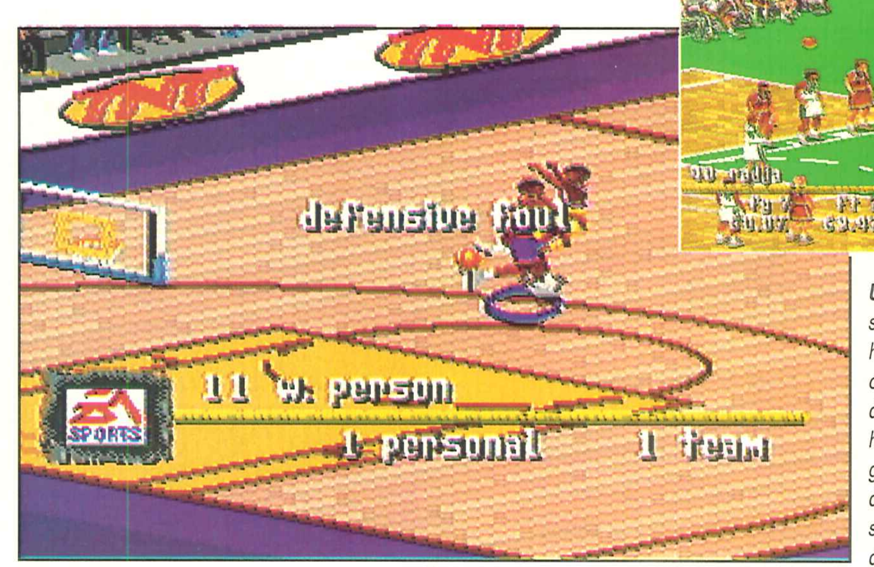


**Sirve de entrenamiento y divierte lo suyo.** Esta 'pachanga' de **dos contra dos, o tres contra tres, a mitad de pista**, no sólo os calentará las muñecas sino que además os permitirá **familiarizaros con los controles**, equipos, estilos de juego...



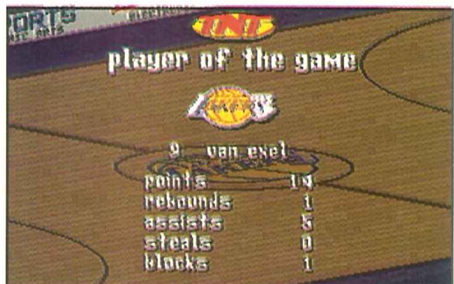







*__Una falta es falta__ si en las opciones hemos activado la opción correspondiente y además hemos elevado el grado de sensibilidad. Lo contrario será la guerra a toda cancha.*

**Acostumbrados a sentenciar genial simulador, se hace raro decir esta vez que NBA Live tiene más de arcade que de lo otro.**







## nO eStá En acCióN

*Los escasos avances en la cantidad. ¿Por qué no un torneo con Europa?*




verdad la versión 97 de lo que nos ofrecieron en el 96? La primera respuesta viene a la hora de jugar. No sólo el **control es extraordinariamente asequible**, sino que además los **jugadores responden bien a las órdenes**. Esto, añadido a una perspectiva inmejorable (ya familiar por estos pagos), y a unos gráficos de gran tamaño que enseñan claras animaciones, enseguida concluye en una **sensación de jugabilidad muy próxima al arcade**. Y como muestra, probad a machacar la bola con la cámara lenta activada. ¡Pero si hasta se ha incluido un **botón para correr**, a lo modo turbo!

Sobre la segunda cuestión. Aparentemente se ha subido **un nuevo peldaño en la saga NBA Live**. Más por destellos de calidad (en las renderizaciones, en las animaciones, en la inclusión de nuevas opciones como hemos visto), que por derroche en la cantidad. Alguna vez nos gustaría que la cosa fuera al revés.

Por *Juan Carlos* ***García***

## *Mil* opciones, *mil* reglas










Todo es susceptible de cambio en este NBA. Desde el volumen hasta las reglas, pasando por las **variables de juego**. Eso quiere decir que podéis poner en práctica un basket sin personales, sin fueras de banda; o elegir **quién decide si la bola entra**; o **crear los jugadores** que queráis.







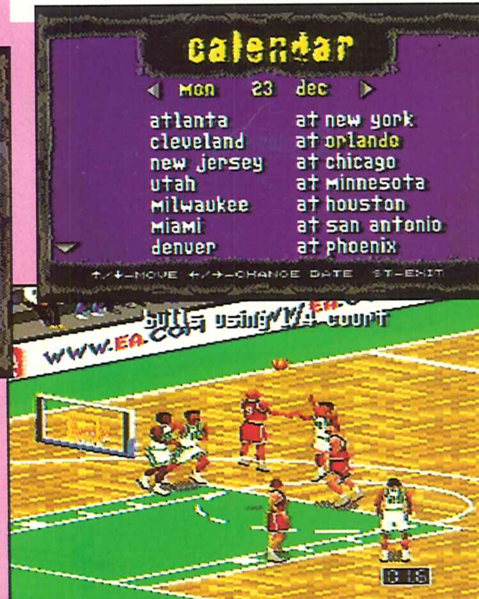
**Lección de basket de EA. NBA Live es asequible, sencillo, fácil, y al tiempo muy fiel a la realidad.**



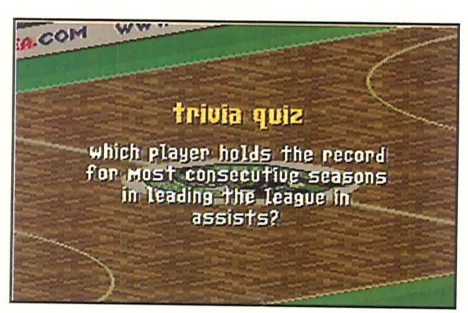

## Haz de *entrenador*

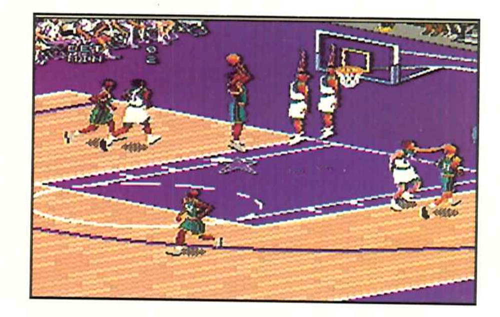
Si lo tuyo es la estrategia, en NBA Live 97 tienes la oportunidad de demostrar lo que vales. En el **menú 'strategy'** hay una opción llamada **Coach Mode**. Actívala y podrás sentarte en el banquillo del equipo. Desde ahí decidirás que **táctica emplear en ataque**, cómo **hacer la defensa** (a toda cancha, hombre a hombre...) o cuando poner en práctica ciertas **jugadas sorpresa**. Primero se eligen, luego se **asignan los botones y al final se ejecutan**.

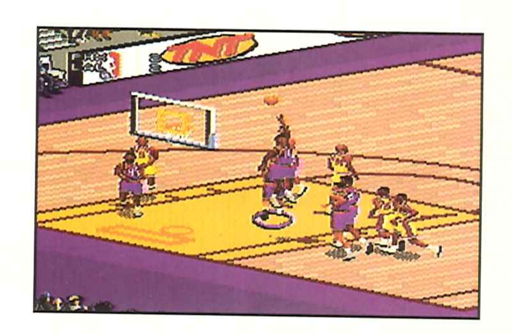




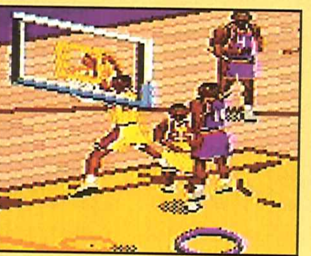



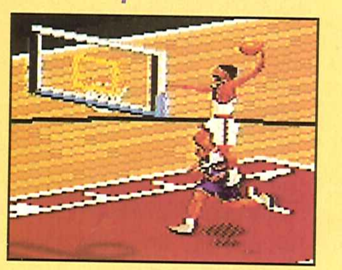




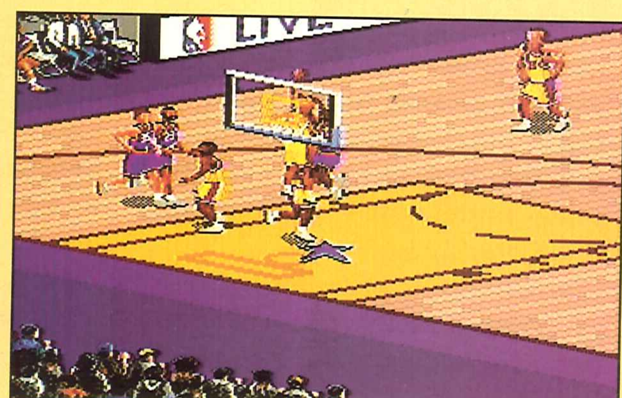

## Slam, **jam** o **machaca** sin piedad

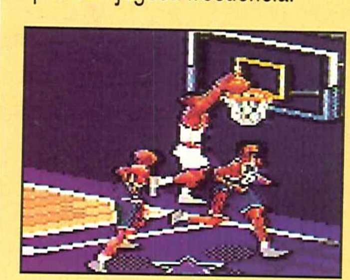






Las entradas a canasta siguen siendo uno de los **puntos más espectaculares** del juego. A simple vista **no parece que hayan cambiado** mucho desde la versión 96, pero si os fijáis con detalle descubriréis que **las animaciones son más largas** y están resueltas **más suavemente**. A esto le añadimos que las **renderizaciones** son más **brillantes** y que lo de **'matar' la bola** se repite con jugosa frecuencia.

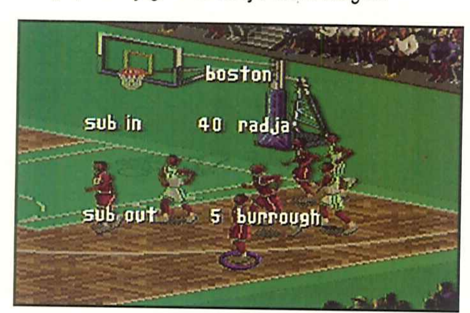




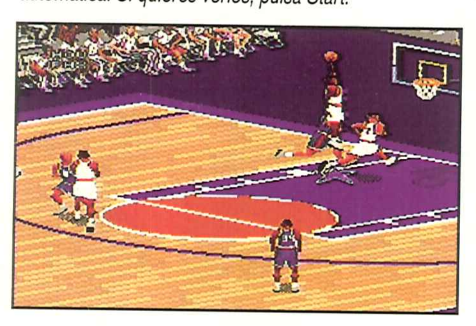
**Tanto en gráficos como en sonido, parece que EA ha tocado techo. Todo ha crecido para mejor.**

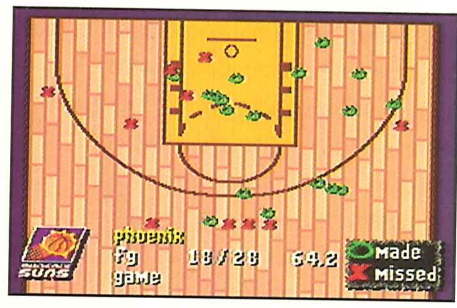


***Los mejores momentos.*** *Para repescar situaciones así de espectaculares, sólo tienes que ordenar un replay. Luego podrás jugar a tu antojo con la imagen.*

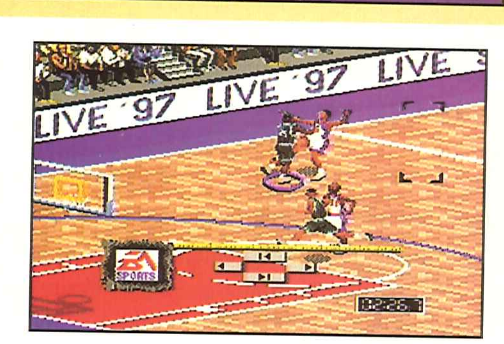



***Cambio.*** *La CPU puede realizar los cambios de forma automática. Si quieres verlos, pulsa Start.*






***Desde aquí, sí.*** *Ideal para los amantes de la estadística, esta pantalla indicará las posiciones de tiro de cada jugador a lo largo del partido. O sea que aparece al final.*




## El Análisis

•**Excelente en posibilidades de juego.** Puedes zambullirte en una temporada completa, calendario oficial incluido, o exhibirte, o practicar a mitad de pista...
•**La base de datos** ha sido actualizada para la temporada 95-96, pero no importa porque luego puedes fichar al jugador que quieras o crearte uno a tu antojo.
•**El sonido** apabulla. La entrada es cañera, al estilo FIFA, y durante el partido los efectos emboban incluso al público.
•**Las animaciones** están muy bien trabajadas. Si activáis la opción 'slow motion' en los mates, disfrutaréis de unas entradas brillantes. Lo dicho, de lo mejor para un cinco contra cinco.

| | |
|---|---|
| Gráficos | 90 |
| Sonido | 90 |
| Movimientos | 91 |
| Jugabilidad | 95 |
| Entretenimiento | 95 |
| TOTAL | 92 |

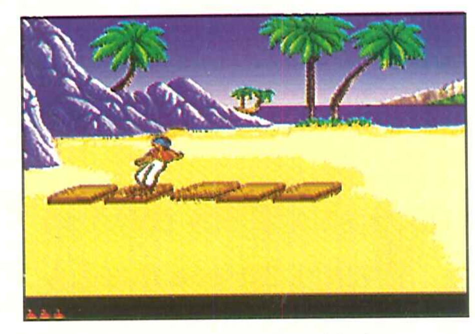
| |
|---|
| TITUS |
| PSYGNOSIS |
| 16 Megas |
| Passwords |
| 9 Fases |
| 3 Vidas |
| 0 Niveles de dificultad |
| Plataformas |

# Entre laberintos anda el Príncipe



*¡Qué peligro!* Aquí o seleccionas el movimiento adecuado en el momento justo, o adiós a la vida.

**Nueva animación.** *Saltar, correr, pasito a pasito, y ahora, como novedad, arrastrarse por los suelos.*



**Para inteligentes.** *La entrada a los laberintos parece infranqueable. El truco es hundir en último lugar la pieza marcada con el sello.*



**La pócima mágica.** *Si eres listo, esta fase te la pasarás con la gorra. Sólo hay que zamparse una pócima adecuada para poder volar.*

¡Pero mira que es perseverante este príncipe! Ni los años ni la edad le echan para atrás. Él es el paladín, está enamorado y comoquiera que tiene más paciencia que la novia del fugitivo, pues eso, que se nos ha embarcado en otra odisea que esta vez le ha alejado de las catacumbas para llevársele a frondosas cuevas, palacios medio en ruinas y azoteas atestadas de soldados enemigos.

Eso no le evitará seguir al pie del cañón en una **estructura laberíntica digna de elogio** aunque subida de tono en algunas ocasiones. Nos referimos a cuando el baile de saltos, arrastres y paseos se mezcla con **acertijos, quebraderos de cabeza** y encima **combates a espadazos** contra adversarios ¡inmortales!

**La aventura principesca** se divide en **9 grandes stages**. Los dos primeros avisan de que se exige un control óptimo de cuerpo y mente, pero les da tiempo para colar alguna breve **dosis de acción** que enganche al personal. El resto es una batalla contra el **sentido de la orientación, la inteligencia, la habilidad y los nervios**. ¿Más difícil todavía que los juegos de Infogrames? Digamos que diferente. PoP2 es un juego de **plataformas puro** en el que antes de intentar cualquier cosa hay que coger el tranquillo a los movimientos del personaje y después encomendarse a los dioses para que la práctica sea tan fina como la teoría y de paso nos dé por investigar para salir de cada laberinto por el camino más rápido sin que nos pase nada. Para colmo tenemos sólo **90 minutos** para encontrar al maldito Jaffar, o sea que la cosa empieza difícil pero, tranquilos, que acaba en **aliciente**. Vaya, que incita a ver **quién gana: si él o nosotros.**

**A todo esto contamos** con la ventaja de que el **elemento gráfico acompaña**. El sprite sigue dando **lecciones de animación**, los fondos son pulcros y a pesar de lo machacantes que se ponen los laberintos, al menos el paisaje (y las cosas que pasan en cada escenario) cambia. **Titus** ha introducido también nuevos enemigos y objetos-personajes de papel rápido pero importante: un caballo, una alfombra mágica... Suficiente para enfrentarse con ilusión al reto.

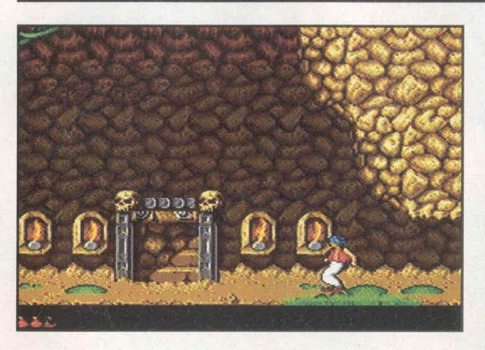


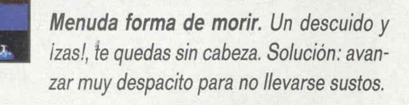


*Quién dijo miedo.* A la izquierda, combates a espadazos en la primera fase. Arriba, situación dramática: el suelo se rompe y a saber qué es lo que espera allá abajo.

## eStá En acCióN

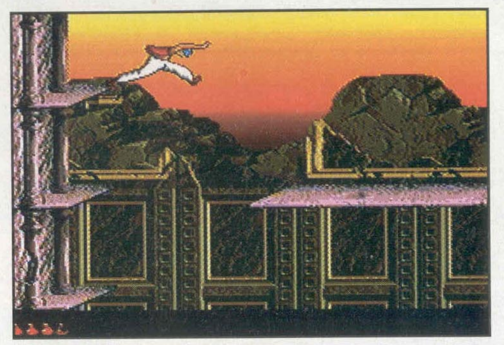
Las animaciones, el desafío total a nuestra habilidad y la diversidad del mapeado.





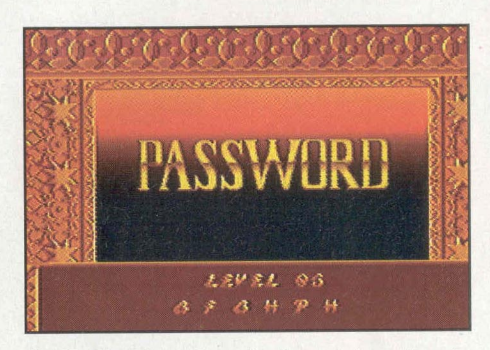
*Menuda forma de morir.* Un descuido y ¡zas!, te quedas sin cabeza. Solución: avanzar muy despacito para no llevarse sustos.

**Bienvenidos al nuevo desafío de Persia. Sabed que os durará toda la eternidad, aunque, eso sí, lo pasaréis ¡de miedo!**

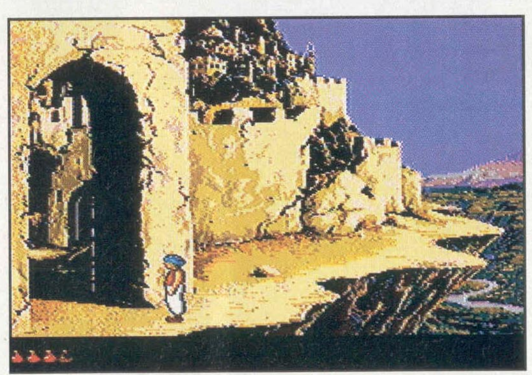


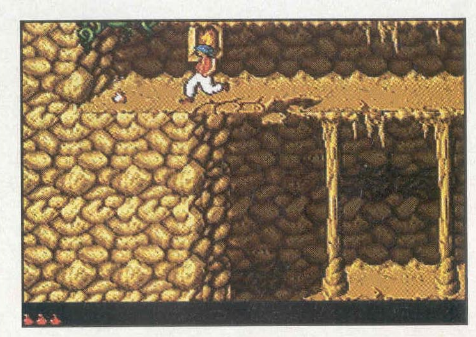
## nO eStá En acCióN

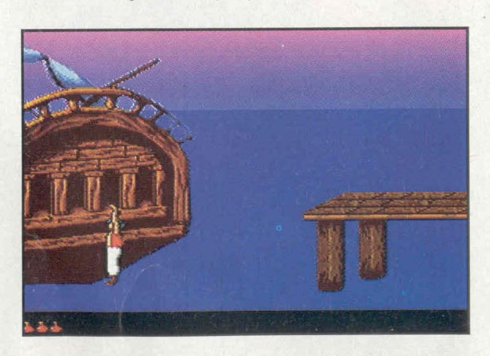
Algunas acciones necesitan una coordinación exagerada. ¡Más cosas nuevas!




*Ayudas.* Lo único que te salvará en este juego. Las claves varían según el tiempo que te quede.





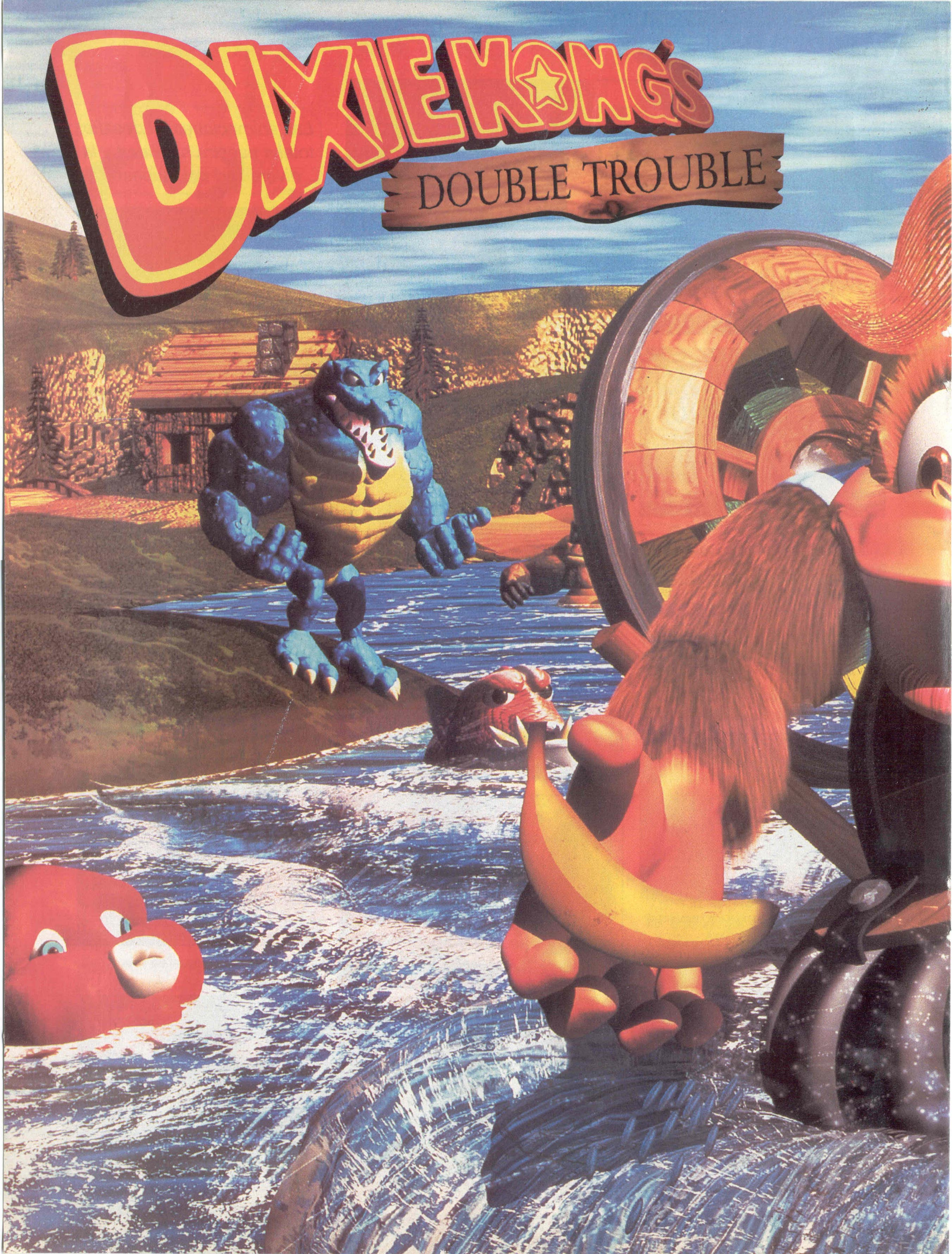


*Desesperado.* Para alcanzar el barco hemos tenido que correr como posesos por el puerto, liquidar a los malos y pegar un salto de los de aúpa. En 10 segundos.

## El Análisis

- Las **animaciones del príncipe** siguen en la línea magistral del primer cartucho. Además, en esta segunda entrega se ha añadido un nuevo movimiento: ahora podemos arrastrarnos.
- A pesar de lo **difícil** que resulta **el control** en algunas ocasiones, el personaje responde bien a nuestras órdenes.
- **Felicidades por el colorido de los decorados** y por la diversidad del mapeado, porque ayudan a llevar bien un reto tan desesperante.
- A veces hay que **actuar más con inteligencia** que con habilidad. Hay un laberinto que se pasa con la gorra si haces un sólo movimiento adecuado.

| | |
|---|---|
| Gráficos | 85 |
| Sonido | 80 |
| Movimientos | 90 |
| Jugabilidad | 84 |
| Entretenimiento | 85 |
| **TOTAL** | **86** |


DIXIE KONG'S
DOUBLE TROUBLE


Nintendo
Acción

| SUPER NINTENDO |
|---|
| CAPCOM |
| CAPCOM |
| 32 Megas |
| Continuaciones infinitas |
| 2 modos de juego |
| 0 Vidas |
| 8 Niveles de dificultad |
| Lucha |

# Street Fighter Alpha 2

## El mejor colofón a la serie

Ser **usuario de Super Nintendo todavía tiene sus privilegios**, ya veis. Street Fighter siempre ha sido uno de ellos. La genialidad de Capcom lleva más de 10 años rindiendo al máximo en las consolas Nintendo, y entre otras cosas es el principal responsable de que exista algo llamado fenómeno de la lucha. Forma parte de nuestra vida, porque con él hemos crecido unos cuantos locos en este mundillo. Y aunque alguna vez nos ha hartado con tantos doses, turbos y Super, lo cierto es que ya **le estábamos echando de menos**.

En este Alpha 2, los 16 bits tienen acceso directo al juego que arrasó en recreativas. En **32 megas**, los de Capcom han satisfecho más de un deseo inconfesable, haciendo participar con holgura a **18 luchadores (10 de ellos nuevos)** en otros tantos escenarios, y proponiendo **nuevas argucias jugables**.

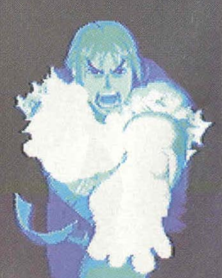
***Después de una intro*** ufana y dinámica, lo primero que os llamará la atención son los **dos modos de juego disponibles**: quizá ahí se han quedado un pelín cortos, aunque luego lo compensen con un buen abanico de sorpresas. **Modo versus y modo arcade**. El primero no necesita explicación, en el otro nos enfrentaremos a **8 rivales** elegidos por la CPU. Según el botón con que elijas a tu luchador, éste **cambiará el color de su traje**; después podremos seleccionar el **tipo de bloqueo**, automático o manual, y la **velocidad de juego**, normal o turbo. En la pantalla de opciones hay hasta **dos turbos disponibles**, y allí podrás también seleccionar la duración del combate, la dificultad, el número de asaltos, nivel de daños y configuración de controles.

***Luego viene lo bueno.*** Aparecen los luchadores en **sprites limpios, bien definidos, de un tamaño correcto**, y comienzan a moverse por la pantalla y a desplegar movimientos imposibles y técnicas nunca vistas. Nuestros hombres cuentan ahora con una **lista bien promediada de golpes**, que se divide en **golpes básicos, ataques especiales, movimientos únicos y super combos**. Para poner en práctica los dos últimos, la **barra de combos** tiene que marcar niveles entre el 1 y el 3. Ésta se llena a medida que propinéis y recibáis, más rápidamente en el segundo caso. La barra también refleja la **intensidad de los golpes**, de manera que en nivel 3 el ataque será más potente y conseguirá más daños.

***La puesta en escena*** de todo este berenjenal es **brillante, magnífica**; la conversión desde el arcade es casi perfecta. Destacan la **plasticidad de los gráficos**, con unos fondos sencillos, suaves, que cumplen su papel, y la **transición de las animaciones** de los luchadores, rápida, bien ejecutada. Los combates pueden ser tan difíciles como quieras, y aunque **te costará llegar a dominar algunos combos**, enseguida memorizarás el resto. Sólo tenemos que reseñar **dos motas negativas**. El sonido, que es tirando a "chino total"; y la **escasez de combates** en el modo versus: 8. Lo suficiente para **afectar a la jugabilidad.**

Por Juan Carlos **García**



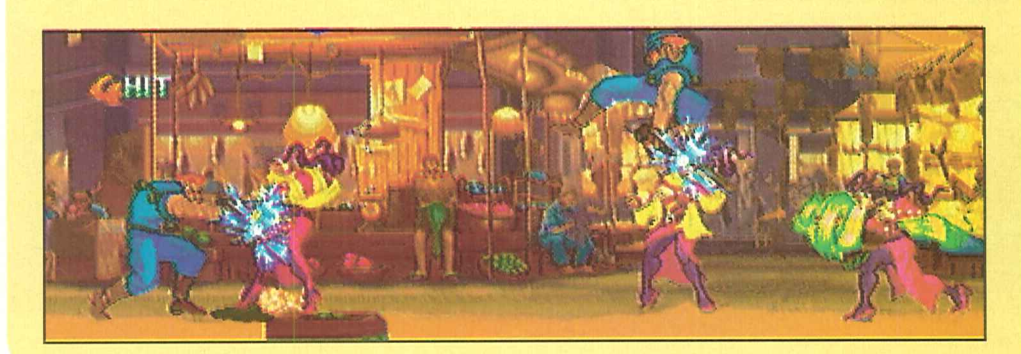



## *El* **diseño** *de los* **escenarios**

Para que sepas cómo se las gastan los gráficos, para que disfrutes con la **plasticidad de los decorados** y para que te hagas a la idea del trabajo de los de Capcom, hemos confeccionado algunas tiras con los escenarios más agradecidos. Por aquello de matar dos pájaros de un tiro, podrás deleitarte también con la ejecución de algunos de los **golpes más vistosos**.








### nO eStá En acCióN

*Se queda corto en modos de juego. Ahora necesitamos una ampliación extra, algo como un SF Plus.*




**Elige.** *Niveles de dificultad, configuración de botones, bloqueos, nivel de daños... Diseña tu propio combate.*

**Opciones en pantalla.** *Queda clarito si nuestro luchador ha elegido bloqueo automático, si el combate no tiene tiempo limite, también quién va ganando y por supuesto la energía que le queda a cada cual.*

### eStá En acCióN

*La plasticidad gráfica, en fondos y luchadores. La continuidad y suavidad de las animaciones.*

**Capcom ha realizado una conversión magistral desde el arcade. Un exquisito punto final a la serie en Super Nintendo.**

# Los Guerreros Alpha



**Sakura:** *Una estudiante agresiva. Busca vengarse de unos chavales del colegio.*



**Ryu:** *Estudiante de la escuela Shotokan de karate, no hay guerrero más "espiritual".*



**Rolento:** *Dirige su propio ejército, está loco y hace lo posible por sobrevivir.*



**Gen:** *Usa dos estilos de lucha, So-ryu y Ki-ryu, que intercambia en el combate.*



**Chun Li:** *Lucha para encontrar a los asesinos de su padre, los Shadowloo.*



**Ken:** *Está ansioso por enfrentarse a Ryu y demostrarle quién es el mejor luchador.*



**Birdie:** *Pertenece a Shadowloo y prefiere estar siempre al margen de la ley.*



**Adon:** *Es maestro de Muay Thai, ex-alumno de Sagat, y domina la magia del jaguar.*



**Katana:** *¿Estudiante de la cultura japonesa? En realidad pertenece a los Mad Gear.*



**Guy:** *Descendiente de ninjas, es un luchador inteligente, hábil y pícaro.*



**Dhalsim:** *La lucha fortalece el espíritu y él lucha por su pueblo, enfermo y maltratado.*



**Akuma:** *Ha sellado su pacto con el mal, y para celebrarlo ha liquidado a su maestro.*



**Zangief:** *Ex-wrestler temido en medio mundo por sus golpes demoledores.*



**Rose:** *La fuerza interior guía a esta chica cuya intuición raya en la telepatía.*



**M.Bison:** *Sólo quiere vengarse de Ryu, por la paliza que le dio a Sagat.*



**Sagat:** *Ha jurado venganza. Ryu probará de nuevo la tenacidad del tigre.*



**Charlie:** *Escapó de un campo de prisioneros en Tailandia, pero dejó allí a Guile.*



**Dan:** *Doble de Steven Seagal, es otro de los que quiere cascar a Sagat.*


**Definitivo.** *Un "shadow move" con el rival tiritando de energía termina en una pantalla así de impactante.*

**La exquisitez de los gráficos y la espléndida animación compensan la escasez de modos de juego.**




## Los Combos

Es posible realizar **varios tipos de combos**. Los más simples marcan un "2 hit" apañadete, los imposibles se elevan hasta los **5 impactos** simultáneos. Por lo que toca al **"alpha counter"**, es sin duda el movimiento más efectivo. La única forma de responder a un ataque inmediatamente después de un bloqueo.









*Llénala*. Para ejecutar estos impresionantes movimientos debemos mantener la barra de combos entre el nivel uno y el tres.




*De todo*. El cóctel de golpes que muestra SF Alpha2 (los tenéis normales, especiales, únicos y en súper combo) proporciona al juego una variedad sin precedentes.

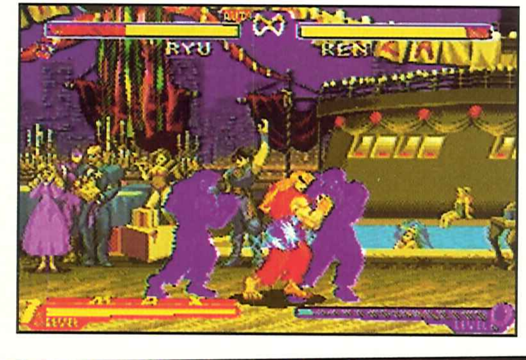






*Lo que cuesta*. Inmediatamente después de realizar un shadow move, la barra de combos se comerá un nivel entero.

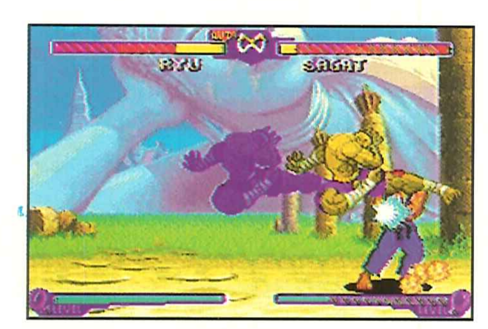



*Más fuerza*. La barra en cuestión te da acceso al súper combo, pero también potencia la fuerza de los golpes "normales" y de los ataques especiales.

**Los "shadow moves" o súper combos son tan espectaculares como difíciles de ejecutar.**

*Toda la velocidad*. Lo más impactante de estos golpes es sin duda la rapidez con que se sucede en pantalla.




*Variadito*. Cada personaje disfruta al menos de dos movimientos de este calibre por cabeza.

## El Análisis

- **Los datos numéricos** hablan a las claras sobre la capacidad del juego: 18 luchadores, 32 megas, cuatro tipos de ataques especiales, 2 turbos...
- **Los gráficos** tienen poco que envidiar a los del arcade. Los fondos son espléndidos, y los sprites tienen el tamaño y la definición idóneas.
- **Los dos modos de juego** resultan algo escasos. Sobre todo porque el arcade sólo nos enfrenta a 8 personajes.
- **La nueva barra de combos**, que permite golpes de sorprendente y rapidísima ejecución en pantalla, ofrece continuidad y alicientes extra al combate.

| | |
|---|---|
| Gráficos | 93 |
| Sonido | 79 |
| Movimientos | 94 |
| Jugabilidad | 90 |
| Entretenimiento | 90 |
| TOTAL | 91 |

| |
|---|
| TITUS |
| FLAIR |
| 8 Megas |
| Continuaciones infinitas |
| 5 Fases |
| 3 Vidas |
| 3 Niveles de dificultad |
| Acción/Plataformas |

# ¿Todavía conservas esa pistola láser?

# Realm



Dejando aparte las periódicas reapariciones de Megaman, hacia tiempo que la Super no recibía un juego como Realm. Nos referimos a una de esas **mezclas de acción y plataformas**, con ambientación futurista y un protagonista cargado de armas y municiones que se enfrenta a todo tipo de enemigos. A este modelo responde lo nuevo de Titus, un juego que no tiene **nada demasiado novedoso** que ofrecer, pero que os puede servir para **refrescar la memoria** y recordar vuestros mejores momentos manejando la pistola láser.

***Las cinco fases*** de Realm se desarrollan de la misma manera. Vosotros tratáis de avanzar, y un montón de enemigos trata de impedíroslo. Para "convencerles", utilizáis varios tipos de armas (sólo lleváis dos a la vez), pero también tenéis que estar atentos a un cierto componente laberíntico que deriva en plataformas y necesita inteligencia y habilidad.



Gráficamente, destacan el **colorido** de los fondos y la abundancia de jefes intermedios de gran tamaño, aunque todo sigue dentro de una tónica "políticamente correcta".O sea que no hay nada especialmente original, pero se deja jugar y ayuda a pasar el rato. Si no sois muy exigentes, será una **compra acertada**.



***Rivales de altura.*** *La aparición de grandes enemigos intermedios es constante en todas las fases del juego.*



***¿Qué arma prefieres?*** *El protagonista puede hacerse con varios tipos de armas, pero sólo llevar dos a la vez.*



## nO eStá En acCióN

*Si lo hubiesen hecho un poco más largo, estaríamos hablando de otra puntuación.*



## eStá En acCióN

*Hacia tiempo que no jugábamos con un arcade de los de antes.*

## El Análisis

•Hacia tiempo que la Super no recibía un juego de este tipo. Ya casi se nos había olvidado lo que era usar el láser contra todo tipo de robots. El recuerdo le llena de frescura.
•Realm no descubre nada nuevo, pero **entretiene**. Los **gráficos son correctos**, y la **acción** se desarrolla con **agilidad**.
•El **nivel de dificultad** es bastante alto. Aunque los items que proporcionan nuevo armamento abundan, los enemigos cumplen bien con su papel.
•Quizá el **principal defecto del juego** sea que sólo tiene cinco fases. Se hace **demasiado corto** y al final te obliga a preguntarte: "¿esto es todo?".

| | |
|---|---|
| Gráficos | 80 |
| Sonido | 75 |
| Movimientos | 76 |
| Jugabilidad | 80 |
| Entretenimiento | 83 |
| TOTAL | 80 |

NES

KONAMI

KONAMI

4 Megas

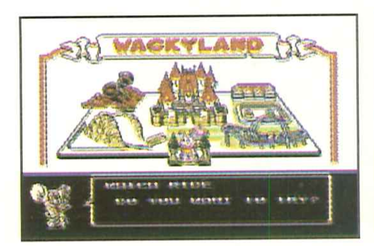
Continuaciones infinitas

5 Fases

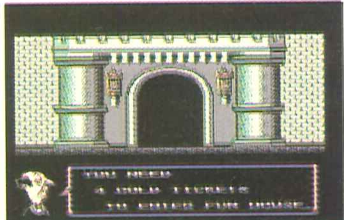
3 Vidas

0 Niveles de dificultad

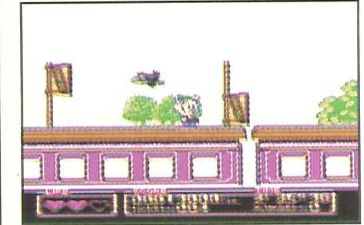
Plataformas




**Usted elige.** *Podéis elegir el orden en el que entráis en las cuatro primeras fases.*

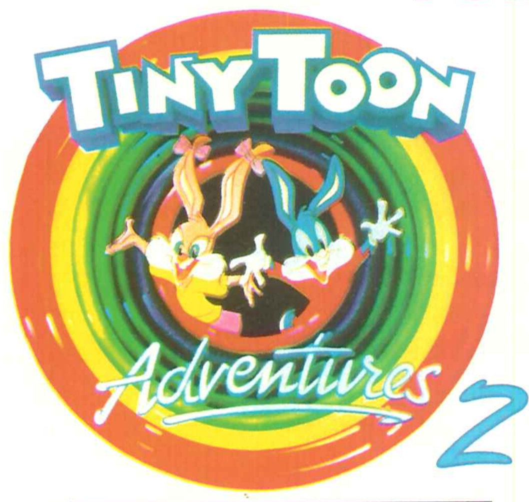


**Prohibido el paso.** *La última fase sólo se abre cuando acabáis todas las anteriores.*



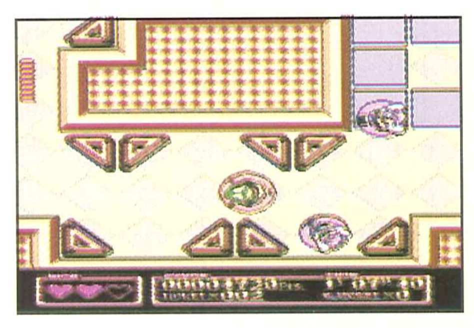
**Protagonista múltiple.** *En cada atracción controláis a un personaje distinto.*

# Los "peques" de la Warner resucitan la NES

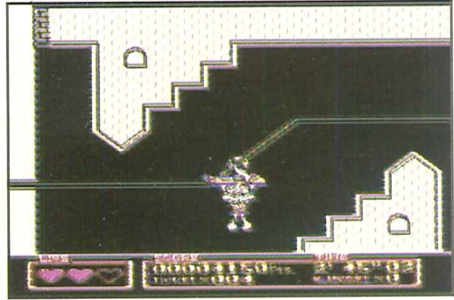



Konami y los Tiny Toons han decidido darle un poco de vidilla a la NES. Aunque **el juego no sea** precisamente **nuevo** (es del 93), siempre es de agradecer que a estas alturas aún haya novedades para los 8 bits, cosa que seguro valoraréis como es debido.

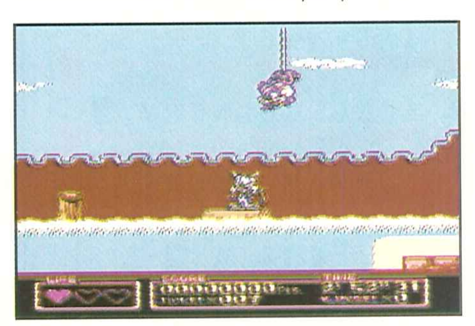
***La nueva aventura*** de los de la Warner se desarrolla en un **peligroso parque de atracciones**, y presenta una mecánica de juego bastante original: hay **4 fases**, correspondientes a otras tantas atracciones (una **montaña rusa, una montaña de agua, los coches de choque y un tren**), a las que podéis acceder libremente siempre que tengáis dinero para comprar los tickets de entrada. En cada una controláis a un **personaje distinto**, y cuando lográis acabar todas se abre la puerta del quinto y último nivel, una **casa de la diversión** en la que os espera **Montana Max**.

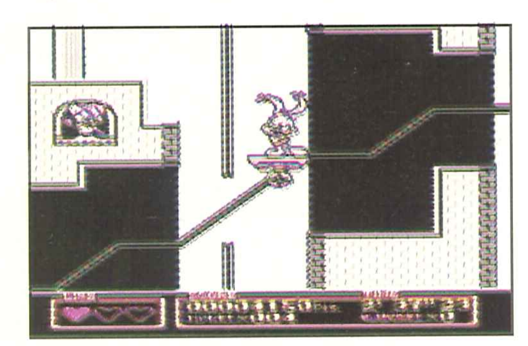


***Tanto el planteamiento del juego*** como el estilo de los gráficos resultan un tanto **infantiles**, y esta tendencia se ve reforzada por la simplicidad de algunas situaciones y por el ritmo pausado de la acción. Con estos rasgos, Tiny Toons 2 puede ser el regalo navideño ideal para los **más pequeños de la casa**.



**Boca abajo.** *En la montaña rusa tenéis que esquivar los obstáculos del escenario. Vale cualquier postura.*





## eStá En acCióN

*Que se pueda elegir fase, y que los escenarios cambien tanto de una a otra.*

## nO eStá En acCióN

*Con sólo cinco fases, el juego corre peligro de ser demasiado corto.*

## El Análisis

- Que aparezca un **nuevo cartucho de NES** siempre es destacable. Acontecimientos como éste ya no son habituales y por eso nos encantan.
- Los Tiny Toons se encargan de llenar de **simpatía** el juego. Está bien eso de **controlar a un personaje distinto** en cada fase. Proporciona **variedad a la acción**.
- Aunque el **planteamiento es original**, la mecánica de juego es bastante simple. Quede claro que es un aventura pensada para un **público infantil**.
- **Cinco fases** quizá sean muy pocas. Nos queda el consuelo de que al menos resultan bastante variadas.

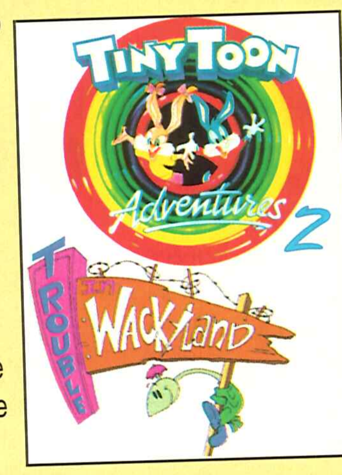
| | |
|---|---|
| Gráficos | 83 |
| Sonido | 85 |
| Movimientos | 78 |
| Jugabilidad | 80 |
| Entretenimiento | 84 |
| TOTAL | 83 |

# LLEGA LA HORA DE ELEGIR QUÉ CARTUCHO COMPRAR. Y NOSOTROS OS LO PONEMOS FÁCIL.

**Para cuando este número de la revista vea la luz, es muy probable que muchos de vosotros ya tengáis vuestra decisión de compra tomada. De todas formas, y por muy convencidos que estéis, no paséis de estas páginas, ni por supuesto de nuestras Super Stars. Aunque sólo sea para ratificaros en vuestra elección, porque, ¿y si resulta que el cartucho que soñabais es en realidad un "fistro de la pradera" que no aparece en nuestro Pulso? Pues eso, chicos, que no está de más que echéis un vistazo, aunque sea pequeño, a todo esto que tenéis aquí.**

## LA DUDA RAZONABLE

Las últimas novedades nintenderas nos han dejado grandes momentos llenos de diversión, pero también han sembrado la duda en nuestro interior. Porque vamos a ver, ¿será **Tiny Toon Adventures 2** el último juego de NES que veamos? Cruel pregunta, pardiez. Pero la cosa no acaba ahí: ¿volverán los **Kong** a visitar la Super, o se subirán al tren de la modernidad N64? Y por cierto, ¿es **SF Alpha 2** la última oportunidad de jugar al clásico de Capcom en SNES? Si alguien tiene respuesta, que no dude en llamarnos.




## LA PROMESA

La promesa de este mes lleva la firma de un tipo gordo, redondo y de color rosa. Se trata de Kirby, está claro, quien protagonizará revolución jugátil el próximo mes de marzo. Dice que se siente capaz de meter nada menos que nueve juegos distintos en **Kirby's Fun Pack**, su nuevo cartucho de Super Nintendo. Aquí todos nos preguntamos cómo va a hacerlo, pero el caso es que la apuesta está sobre la mesa, y nos han soplado que no es ningún farol. En fin, paciencia, que ya queda menos para tener a nuestro gordo favorito de nuevo con nosotros.




## SUPER NINTENDO

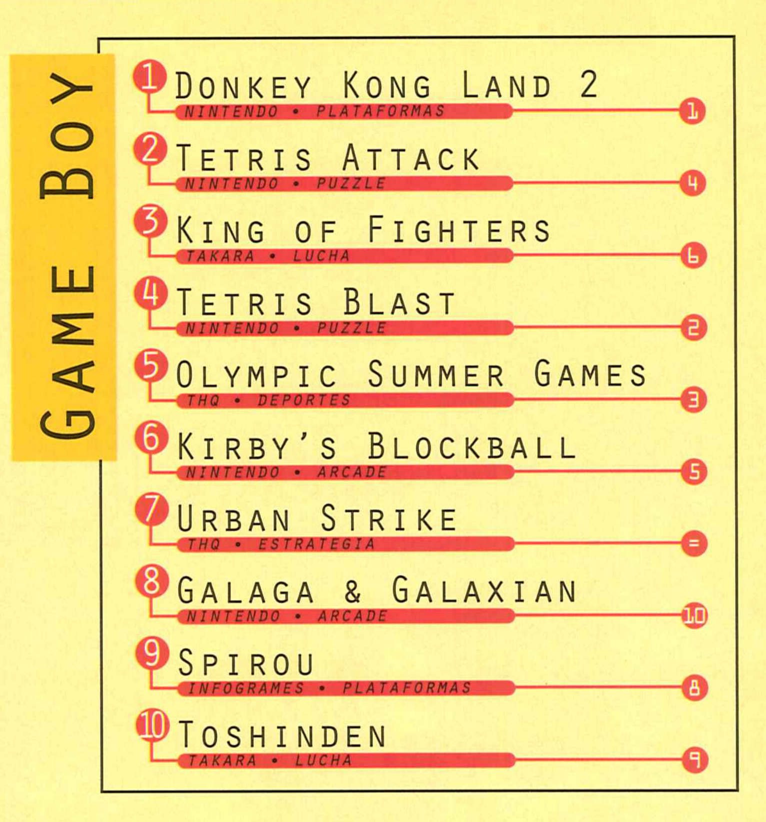
| Pos. | Juego | Compañía • Género | Anterior |
|---|---|---|---|
| 1 | DONKEY KONG COUNTRY 3 | NINTENDO • PLATAFORMAS | N |
| 2 | TETRIS ATTACK | NINTENDO • PUZZLE | 1 |
| 3 | SECRET OF EVERMORE | NINTENDO • RPG | = |
| 4 | SUPER MARIO WORLD 2 | NINTENDO • PLATAFORMAS | = |
| 5 | STREET FIGHTER ALPHA 2 | CAPCOM • LUCHA | N |
| 6 | FIFA '97 | ELECTRONIC ARTS • FÚTBOL | 5 |
| 7 | TINTÍN Y EL TEMPLO DEL SOL | INFOGRAMES • AVENT./PLATAFORMAS | N |
| 8 | ULTIMATE MK3 | WILLIAMS/ACCLAIM • LUCHA | 7 |
| 9 | WINTER GOLD | NINTENDO • DEPORTES | 6 |
| 10 | OLYMPIC SUMMER GAMES | THQ • DEPORTES | 2 |
| 11 | BREATH OF FIRE II | CAPCOM - RPG | 8 |
| 12 | TOY STORY | NINTENDO • ARCADE | 9 |
| 13 | WORMS | OCEAN • INTELIGENCIA | 10 |
| 14 | KILLER INSTINCT | NINTENDO • LUCHA | = |
| 15 | DONKEY KONG COUNTRY 2 | NINTENDO • PLATAFORMAS | 11 |
| 16 | KIRBY'S DREAM COURSE | NINTENDO • GOLF | 12 |
| 17 | PRINCE OF PERSIA 2 | TITUS • PLATAFORMAS | N |
| 18 | MAUI MALLARD | DISNEY • PLATAFORMAS | 13 |
| 19 | SPIROU | INFOGRAMES • PLATAFORMAS | 16 |
| 20 | TINTÍN EN EL TÍBET | INFOGRAMES • PLATAFORMAS | 15 |

# La Entrada + Fuerte



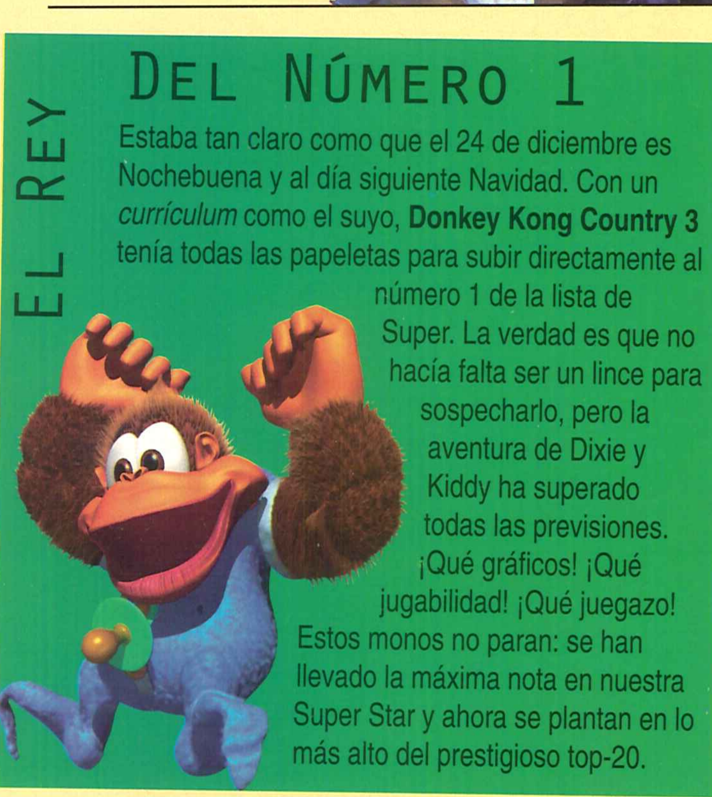
Esto es abrirse camino a golpes, y lo demás son tonterías. Claro que cualquiera le hace frente a luchadores de la categoría de Ryu, Chun-Li o Zangief, los personajes que han empujado a **Street Fighter Alpha 2** hasta los primeros lugares del Pulso de Super Nintendo. De todas formas hay que reconocer que se lo han "currado", que han cogido jabón y cepillo y le han hecho un lavado de cara integral al juego. Y lo cierto es que les ha quedado genial, con nuevos gráficos, golpes y más personajes que nunca.

# Game Boy



| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Donkey Kong Land 2 | Nintendo • Plataformas | 1 |
| 2 | Tetris Attack | Nintendo • Puzzle | 4 |
| 3 | King of Fighters | Takara • Lucha | 6 |
| 4 | Tetris Blast | Nintendo • Puzzle | 2 |
| 5 | Olympic Summer Games | THQ • Deportes | 3 |
| 6 | Kirby's Blockball | Nintendo • Arcade | 5 |
| 7 | Urban Strike | THQ • Estrategia | = |
| 8 | Galaga & Galaxian | Nintendo • Arcade | 10 |
| 9 | Spirou | Infogrames • Plataformas | 8 |
| 10 | Toshinden | Takara • Lucha | 9 |

# El Rey del Número 1

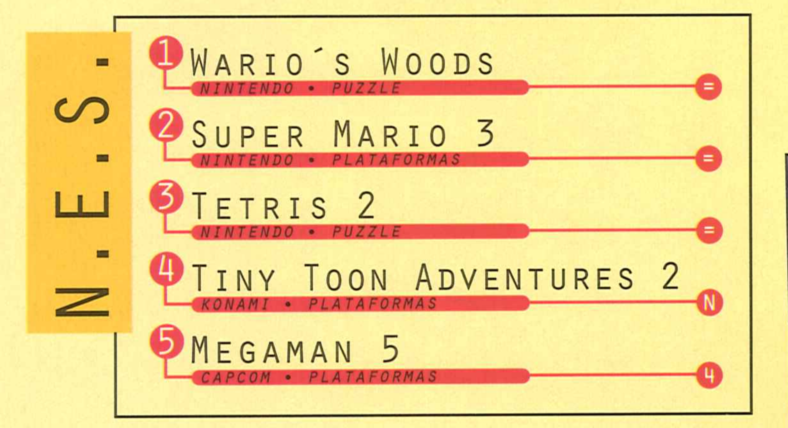


Estaba tan claro como que el 24 de diciembre es Nochebuena y al día siguiente Navidad. Con un *currículum* como el suyo, **Donkey Kong Country 3** tenía todas las papeletas para subir directamente al número 1 de la lista de Super. La verdad es que no hacía falta ser un lince para sospecharlo, pero la aventura de Dixie y Kiddy ha superado todas las previsiones. ¡Qué gráficos! ¡Qué jugabilidad! ¡Qué juegazo! Estos monos no paran: se han llevado la máxima nota en nuestra Super Star y ahora se plantan en lo más alto del prestigioso top-20.

# El + Buscado

En Japón ya lo tienen, y como dicen que la envidia es uno de los deportes nacionales, nosotros nos hemos puesto a buscar un cartucho de **Wave Race64** como locos. De todas formas, os tenemos que confesar un secreto: aquí en la redacción ya nos hemos agenciado uno, pero como somos solidarios, seguimos pidiéndolo a gritos en vuestro nombre. Que seguro que estáis ansiosos por probarlo.

# N.E.S.

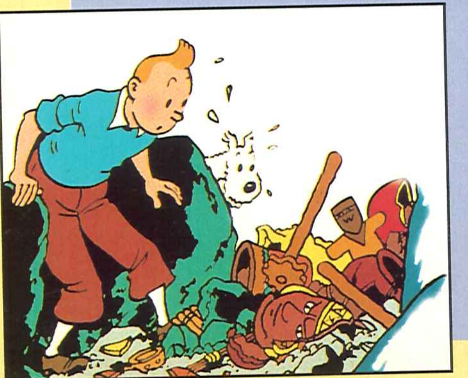


| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Wario's Woods | Nintendo • Puzzle | = |
| 2 | Super Mario 3 | Nintendo • Plataformas | = |
| 3 | Tetris 2 | Nintendo • Puzzle | = |
| 4 | Tiny Toon Adventures 2 | Konami • Plataformas | N |
| 5 | Megaman 5 | Capcom • Plataformas | 4 |



# El Personaje

A partir de este número vamos a homenajear a los grandes personajes que se asomen a nuestras listas. Gente como **Tintín**, por ejemplo, que paso a paso se está convirtiendo en uno de los grandes animadores de los 16 bits. Primero nos invitó a subir a las cimas del **Tíbet** y ahora nos sorprende con **El Templo del Sol**, un juego que llenará de gozo a su legión de fans.



ZONA ZERO

# El mejor es...




## José Ignacio Monllor Pérez (Alicante)

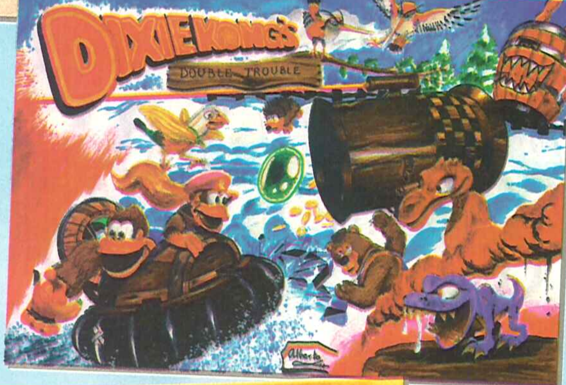
Te aconsejamos que le envíes una copia del dibujo a los chicos de Nintendo Japón. A lo mejor te ofrecen la oportunidad de trabajarte un cómic de Donkey Kong. Soberbio.




David (Salamanca)



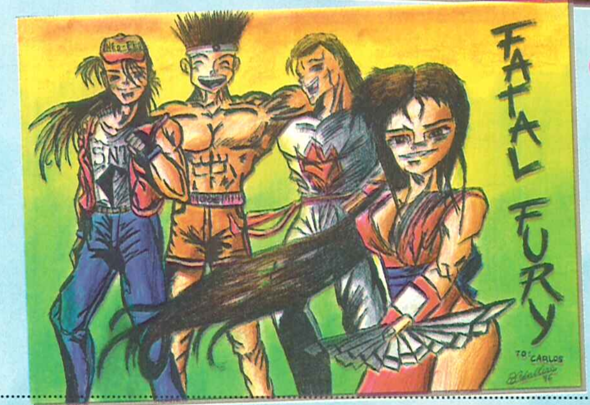
Francisco José López Luján (Albacete)




Víctor M. Rodríguez Gutiérrez (Madrid)



Laura Pérez Seguer (Zaragoza)




Alberto Lozano Galiano (Algeciras)

Beatríz Caballero Barrero (Madrid)

## La cartera de moda

Parece que la bolsa que regalamos a nuestros artistas está teniendo éxito. Nos alegra. Ya sabéis que siempre pretendemos regalaros lo mejor. Así nos pasa, que luego no tenemos sitio para tanto dibujo. Qué dibujo: ¡obras de arte! Pero no hay problema, alquilaremos otra redacción si es necesario. Vosotros seguid haciendo estas cosas, ¿ok? Enviad los dibujos a:

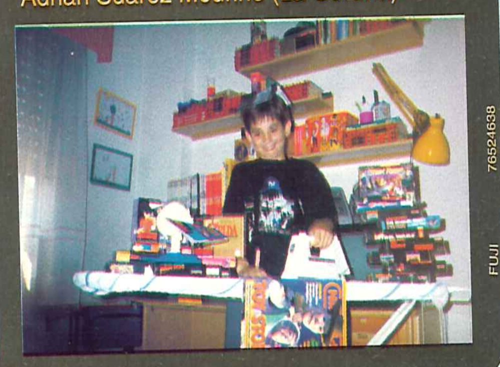
HOBBY PRESS,S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis **ZONA ZERO**.

# Vuestras mejores fotos

Marcelino Arriaza Gestoso (Cádiz)



Adrián Suárez Mouriño (La Coruña)



Sergio Escribano Moreno (Málaga)



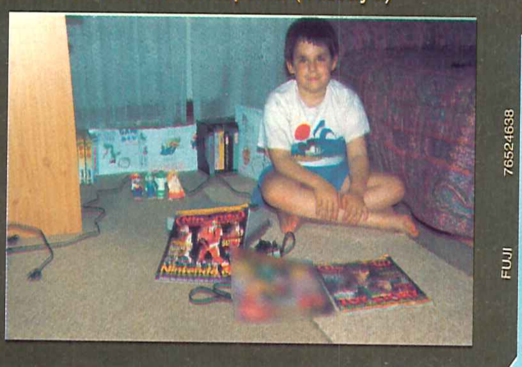
Juan A. Caballero Hernández (Cádiz)



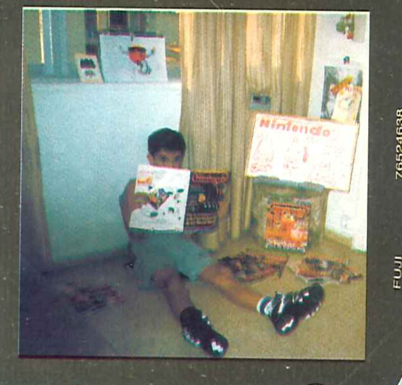
Antonio José Miranda Betancort (Lanzarote)



Pedro José Peña España (Vizcaya)



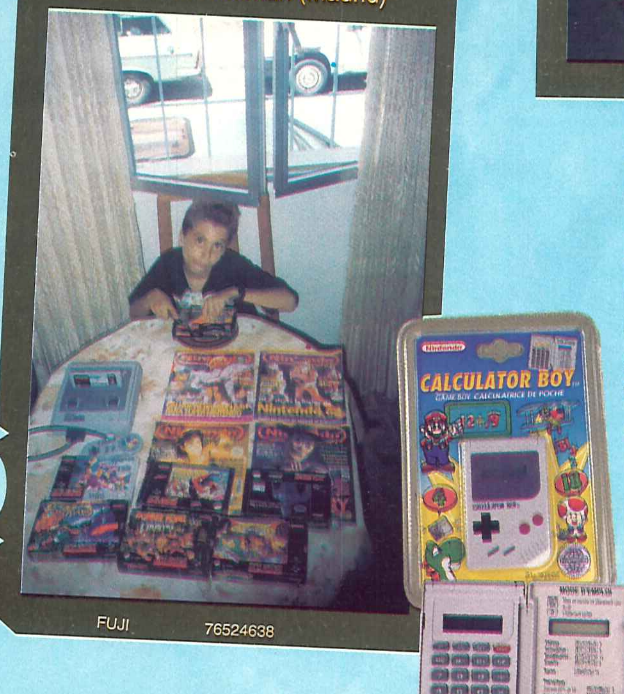
Fco. Gómez Santiago (Mallorca)




Laura Madroñal Lombera (Vizcaya)



Alberto Román Román (Madrid)



Sara García Rodríguez (Gijón)



Pero que lectores más divertidos, originales y guapos que tenemos. ¡No nos los merecemos! Y encima no se cortan un pelo a la hora de mandar una foto graciosa en la que nos dicen todo lo que les gustamos. Pues por eso y por ser tan simpáticos, pronto recibiréis en casa este calculator tan "chachi".

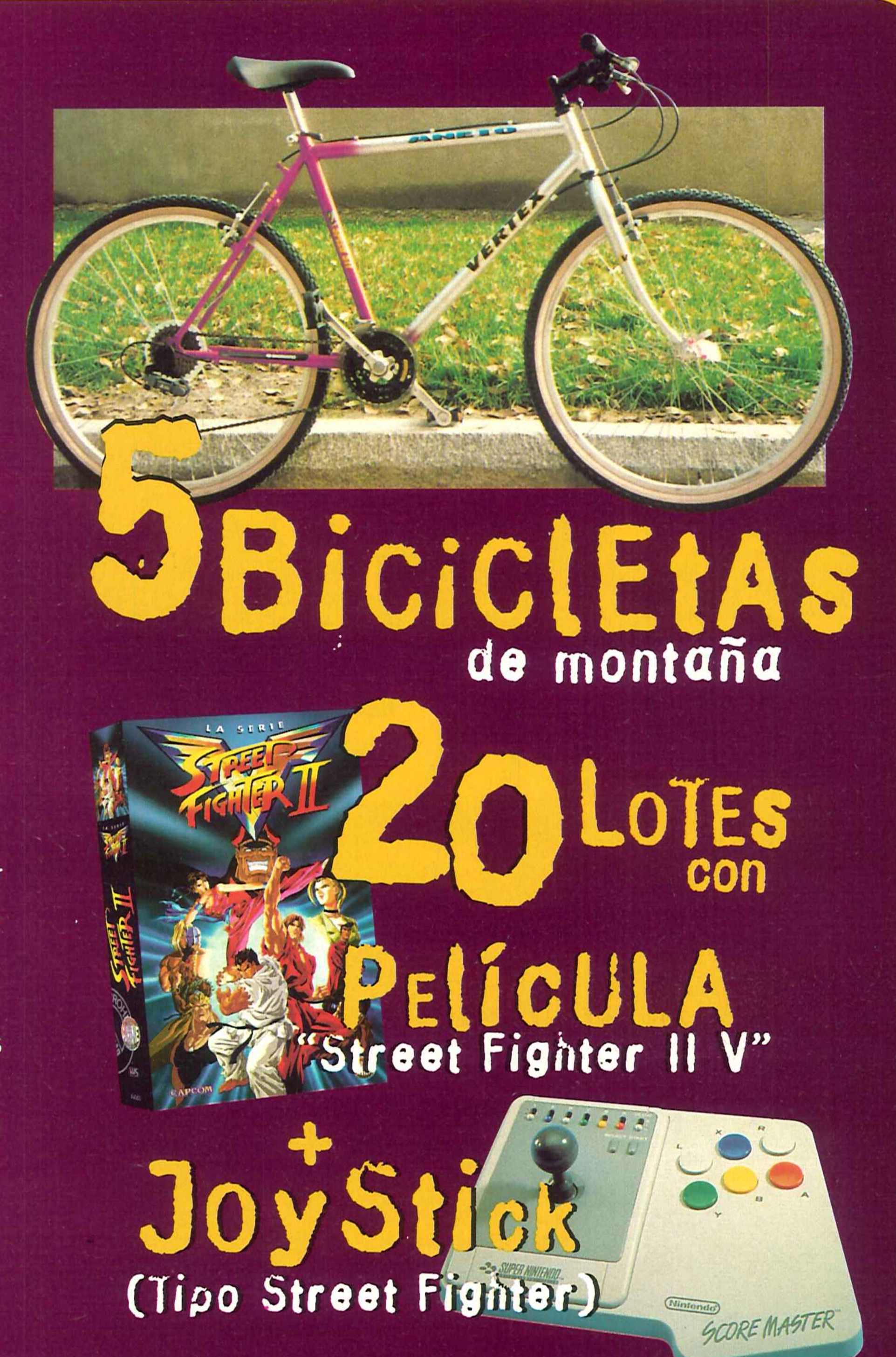
## Una calculadora para cada uno

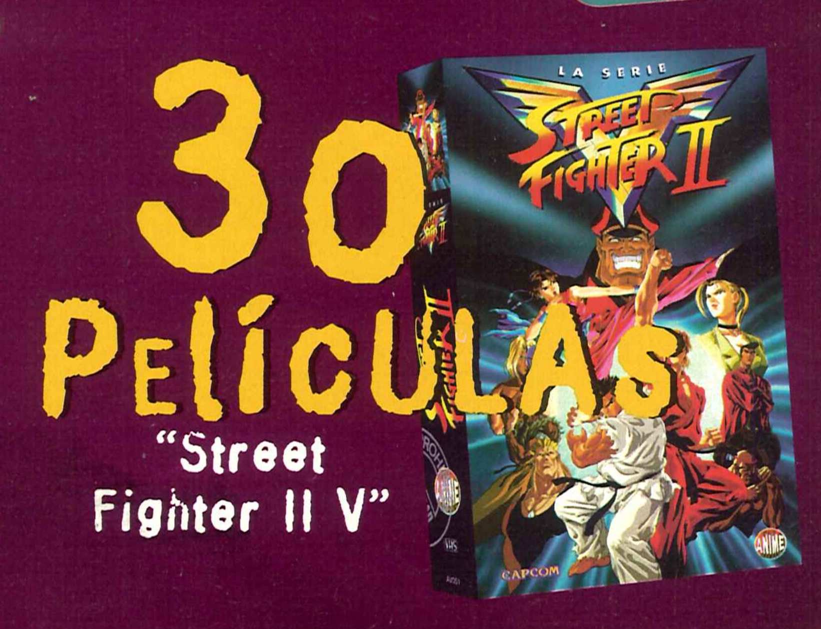
Seguid enviando vuestras fotos y cartas a:
HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**

# Decora un sobre con tus imágenes favoritas de Street Fighter Alpha 2...

**...y llévate a casa uno de estos alucinantes regalos.**

Envíanos un sobre decorado con las imágenes que más te gusten de Street Fighter Alpha 2. Puedes dibujar por delante y por detrás del sobre, o por las dos caras, en color o en blanco y negro, con pinturas o con rotulador: como quieras. Los 5 sobres que más nos molen se llevarán 5 bicis de montaña. Los 20 segundos, un lote de película más joystick. Y los 30 restantes, la cinta de video "Street Fighter II V". **Ah! Y no olvides poner tus datos, dirección y teléfono (importante) en la parte de atrás del sobre.**




## Bases del concurso

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN que **decoren un sobre con imágenes de Street Fighter Alpha 2**, y lo envíen a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. Revista Nintendo Acción. Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).

2.- De entre todos los trabajos recibidos elegiremos **cinco**, que serán premiados con una **mountain bike** cada uno. Posteriormente seleccionaremos otros **veinte**, que recibirán cada uno un lote consistente en **joystick tipo Street Fighter** para consola Super Nintendo más cinta de vídeo **"Street Fighter II V"**. Por último, se seleccionarán **treinta** trabajos más que recibirán cada uno la cinta "Street Fighter II V". El premio no será canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del **5 de diciembre 1996** al **31 de enero de 1997**.

4.- La elección de los ganadores se realizará el **3 de febrero de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de **marzo** de la revista Nintendo Acción.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Los trabajos realizados no se devolverán en ningún caso a los autores. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de utilización y difusión de los mismos.

7- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Nintendo España, Anime Video Y HOBBY PRESS, S.A.

# Todos los deportes de Nintendo 64

Nintendo ha creado su propio sello para alumbrar juegos de deportes en N64. Se llama Nintendo Sports. Otras compañias como Konami o Electronic Arts basarán gran parte de su catálogo en 64 bits en los programas deportivos. Con semejantes argumentos, no hemos encontrado un tema mejor para exprimir este mes. Asi es el deporte que viene en Nintendo64.



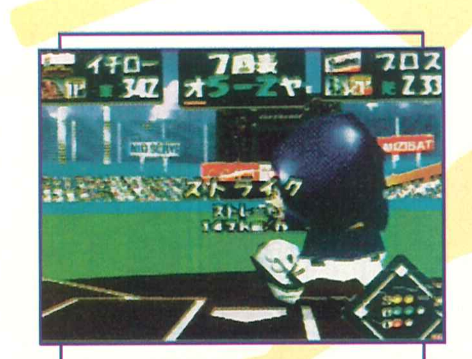
# Si USA y Japón quieren...

Siendo el béisbol un deporte tan popular en Estados Unidos y Japón, que a fin de cuentas son los que cortan el bacalao en el sector, que no os extrañe que vaya a haber **aluvión de juegos con bate entre las manos y la gorra bien calada**, en los que, además, vais a poder apreciar la forma tan diferente de ver las cosas que tienen yanquis y nipones.

A estos últimos, por ejemplo, les encanta **deformar los sprites** y hacerlos extremadamente cabezones. **Imagineer** fue la primera en mover ficha con **"Stadium King"** (también conocido por "Pro Yakkyu King"), en el que ha llegado a **caricaturizar a las principales estrellas de la liga japonesa** y que dejará participar hasta a cuatro jugadores simultáneos. Su rival más inmediato en Japón será **"Powerful Pro Yakkyu 4"**, un cartucho con el que **Konami** va a continuar en N64 una exitosa serie de juegos de béisbol para Super Famicom. Como veis en estas imágenes, el estilo gráfico continua en la línea "imaginativa".

Y todavía se anuncian más juegos del mismo tipo, porque al parecer **Hudson** también está trabajando en su propio proyecto.

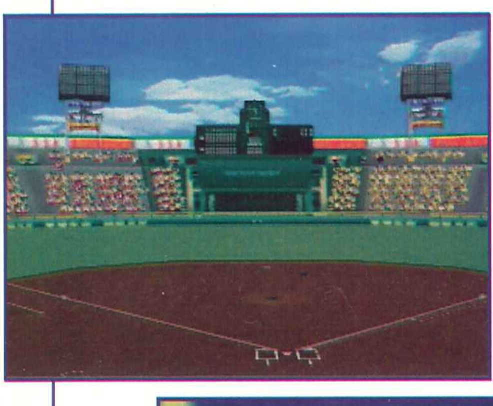
Curiosamente, la respuesta americana va a llevar la firma de una compañía tan inglesa como **Rare**. Será **"Ken Gryffey Jr's Winning Run"**, un juego apadrinado por uno de los grandes nombres de la liga estadounidense que, a la espera de que **Acclaim** decida qué hacer con su **"Frank Thomas 'Big Hurt' Baseball"**, se encargará de poner el toque occidental. Volviendo al tema de las diferentes visiones del deporte, Rare preferirá el **realismo más extremo**. Sus creadores afirman que tendrá los **movimientos más 'humanos'** que se hayan visto en un videojuego, así que habrá que hacer cola para verlo. Bueno, eso si es que alguno de estos títulos llega a nuestro país, claro.

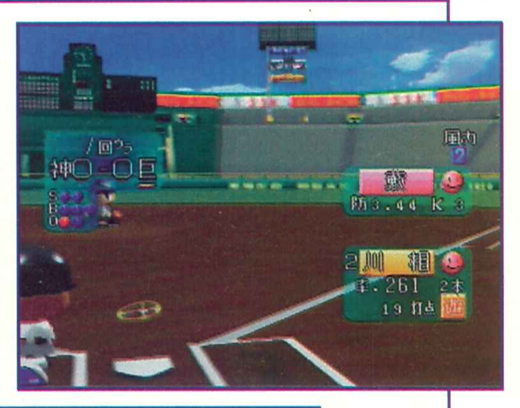


"Pro Baseball King"

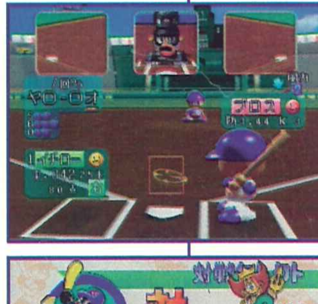






"Powerful Pro Yakkyu 4"







***A los japoneses les encanta deformar los sprites, alargar las cabezas y caricaturizar a los ídolos de su propia liga. Los yanquis prefieren el realismo más extremo, por eso trabajan con RARE.***

# Bajo el signo de los dos grandes

El fútbol es seguramente el deporte que más interés despierta entre los futuros poseedores de una Nintendo64, así que muchos se retorcerán de placer al ver estas imágenes y descubrir que "International Superstar Soccer" y "FIFA'97", los simuladores estrella de Konami y Electronic Arts, van a continuar en el nuevo soporte la lucha por el liderato que iniciaron en SNES.

## "IS Soccer", a punto en Japón

El de Konami está a punto de ser lanzado en Japón bajo el nombre de **"J-League Perfect Striker"**, y aunque por el momento en el juego figuran los equipos de la liga japonesa, dad por hecho que cuando el cartucho viaje a nuestro continente lo hará ya con los nombres de los **grandes clubes europeos** en sus entrañas. Su forma de ver el fútbol incluirá **jugadores** de aspecto **poligonal**, movimientos hiper-realistas y **nueve perspectivas diferentes**, que se conseguirán combinando los diferentes grados de altura y distancia de la cámara respecto al terreno de juego. De lograr diversión además de preciosismo, se encargarán sus **seis modos de juego**, el famoso **joystick analógico** del mando de control, y un último y rompedor aspecto: la participación de **cuatro jugadores simultáneos** aprovechando todos los puertos de la consola.










"IS Soccer de Luxe"



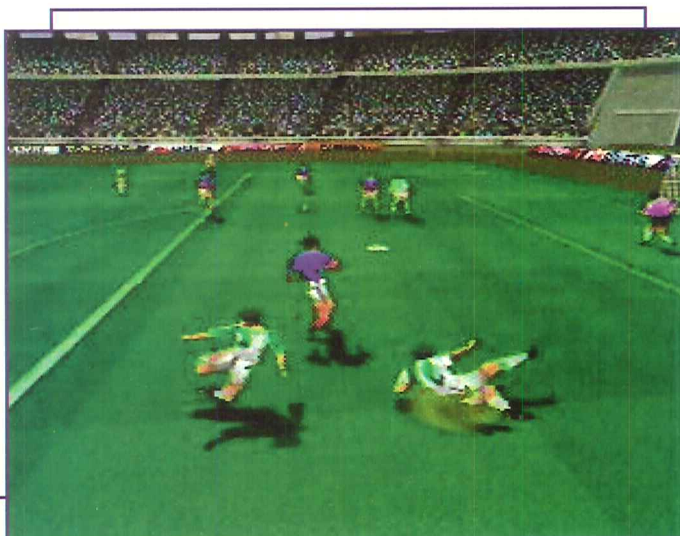
## *I.S. Soccer y FIFA volverán a verse las caras, esta vez en Nintendo64. Ya estamos disfrutando como enanos con el cruce de promesas que se traen entre Konami y EA. Y pronto sabremos quién ganará.*

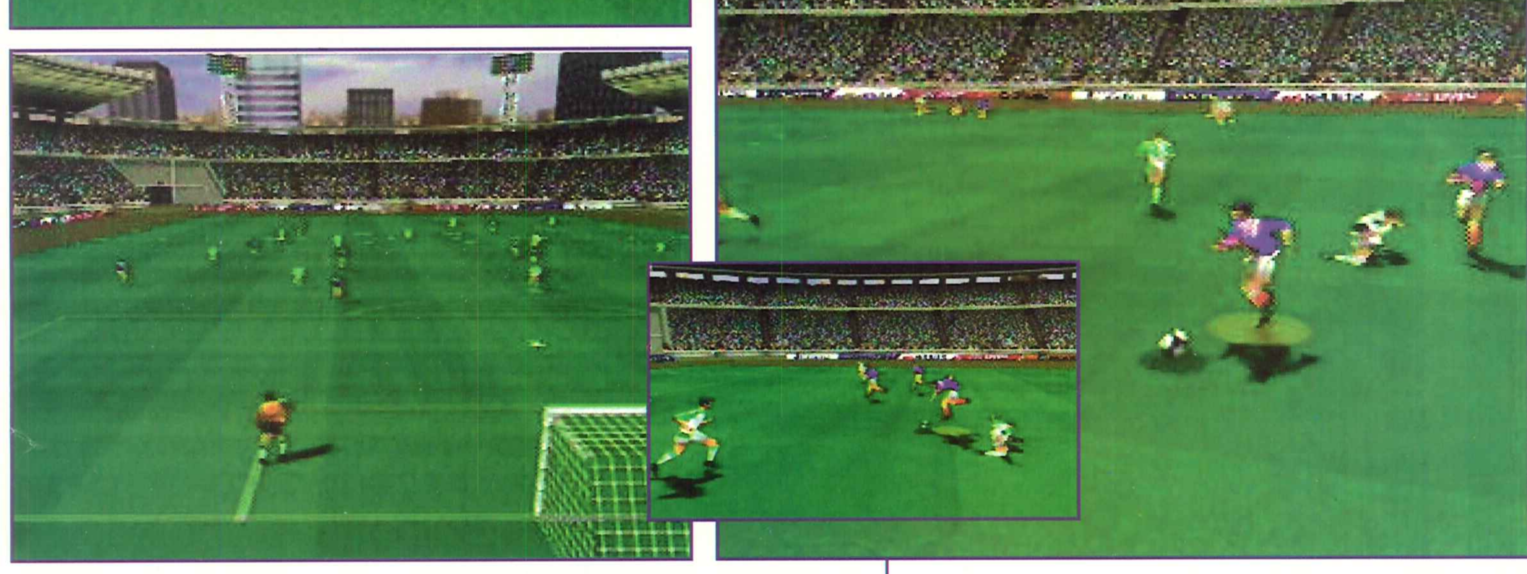
### "FIFA'97" se lava la cara

"FIFA'97", por su parte, también se apoyará en un juego basado en la liga japonesa, **"J-League Live"**, que cuenta con los once equipos del campeonato nipón y se desarrolla en el estadio central de Tokio. Sin embargo, se van a realizar numerosos cambios para **adaptarlo al mercado occidental**, y el principal afectará a la forma de jugar. Resulta que en el programa japonés casi todo se basa en correr y tirar, por lo que se quiere introducir un mejor control (también localizado en el joystick, y con **256 posibles direcciones de tiro**) y se va a dotar a la **acción de más profundidad** a la hora de elaborar las jugadas.

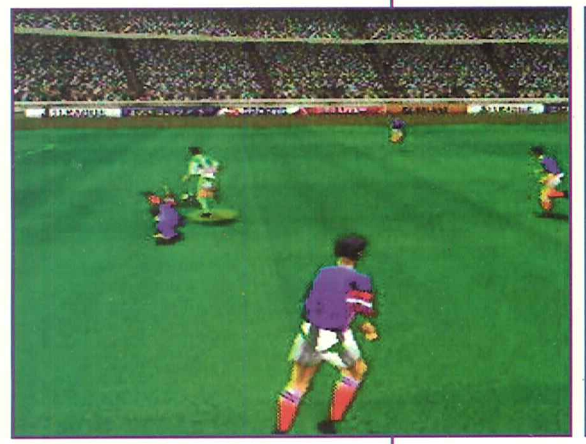
La otra modificación importante va a ser la sustitución de los sprites en 3-D por **jugadores renderizados**, una labor para la que se cuenta con la colaboración del jugador francés David Ginola. EA también va a tratar de introducir los equipos de las **ligas más importantes del mundo**, por lo que una de las pocas cosas que se van a mantener tras el lavado de cara que conducirá hasta FIFA'97 va a ser el **sistema de cámaras** que acercará y alejará la acción automáticamente.

Cuando el juego vea la luz en marzo, todo estará listo para que se inicie un nuevo capítulo en el duelo que mantienen estos grandes del fútbol. Y esta vez el partido promete ser muy atractivo.





"FIFA '97"





### ¿MÁS FÚTBOL? ¡¡MÁS FÚTBOL!!

*El peso de los dos títulos de EA y Konami es grande, pero eso no debe hacernos creer que son los únicos. Otras dos compañías,* ***Imagineer y Probe****, también han anunciado su intención de lanzar sendos juegos de fútbol en el futuro, pero es muy poco lo que se sabe sobre ellos. Un título,* ***"Dinamyte Soccer"****, para el cartucho de Imagineer y nada más. En cualquier caso, la competencia entre todos ellos se presenta apasionante, y a nadie debería extrañar que algún otro título se sumase a la fiesta en el futuro.*

Carreras de coches

# Mandan rally y superturismos

Los juegos de carreras se han convertido en una de las grandes bazas de las consolas de nueva generación, así que necesariamente tienen que ocupar un capítulo importante dentro de este repaso a los juegos deportivos de N64. El **panorama automovilístico se presenta agitado** por la variedad de títulos que han anunciado su salida a lo largo del año 97 y por el goteo constante de nuevas compañías que se declaran dispuestas a tener su propio juego.

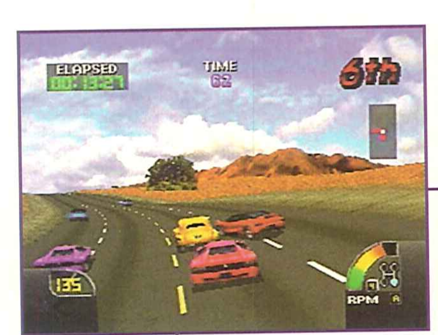
El pionero fue **"Cruis'n USA"**, programado por **Williams**, que lleva un año proclamando que su versión doméstica va a mejorar las prestaciones de la recreativa. A partir de entonces, la lista se ha ido ampliando principalmente a base de juegos de **rally o superturismos**, y en ella podéis encontrar nombres tan sonados como los de estos cuatro títulos: **"Rev Limit" (Seta)**, **"Top Gear" (Kemco)**, **"Rave Racer" (Namco)** y **"Lamborghini64" (Titus)**.

Por su parte, en el lado de **simuladores de fórmula 1** de momento sólo aparece un juego. Ni más ni menos que **"F1 Grand Prix"**, todo un clásico de **Human**.

Todavía estamos calentando motores, pero el renombre de la mayoría de los juegos y la capacidad que ha demostrado hasta ahora la propia consola en el manejo de los gráficos (echad un ojo a las imágenes que hemos obtenido) nos hacen soñar con experiencias a una velocidad vertiginosa y carreras espectaculares.




"Top Gear"














"Cruis´n USA"




Habrá una feroz batalla en el campo de la velocidad sobre ruedas. No hay compañía que no tenga su juego de coches preparado.

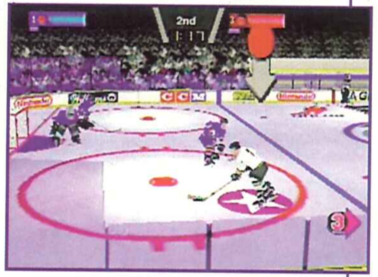





"Rev Limit"

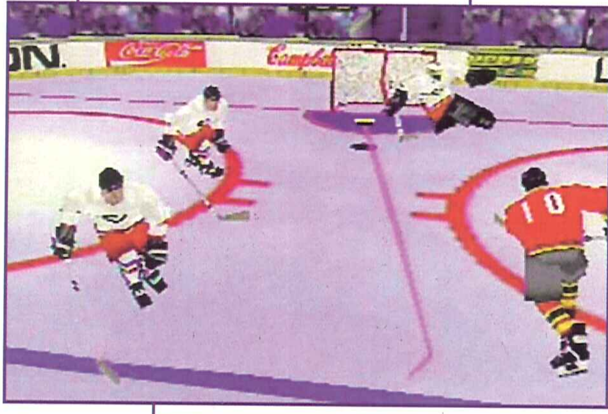
# ¿Es ésta la gran sorpresa de N64?



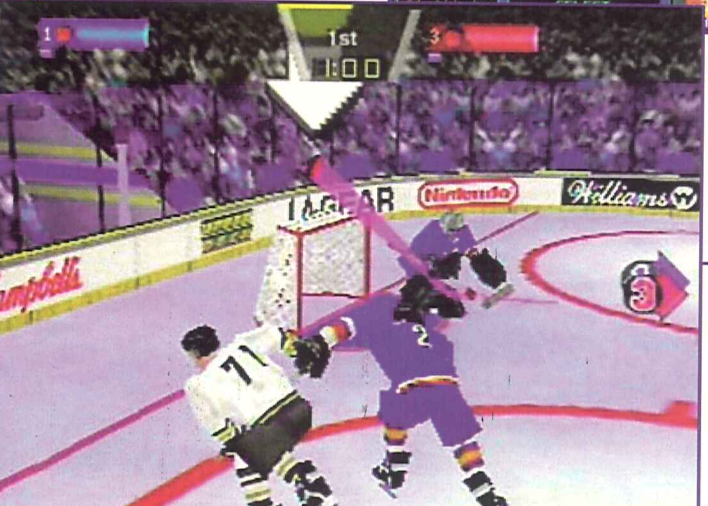
## "Wayne Gretzky"





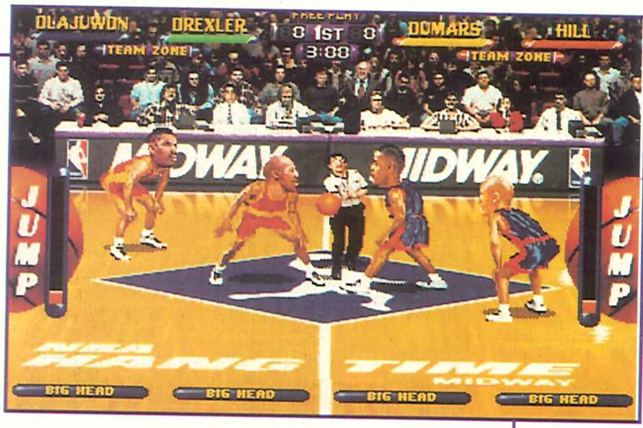
El hockey en 64 bits tiene un nombre: Wayne Gretzky, o the 'Great One', como le llaman en Estados Unidos. Esta súper estrella de la NHL se encarga de darle lustre al simulador de **entorno tridimensional** que **Williams** tiene listo para saltar a la cancha ya mismo. Entre sus cualidades se pueden citar la opción para cambiar la cámara desde la que se seguirán los partidos, que introducirá al jugador de lleno en la acción con vistas a ras de pista o, en el extremo opuesto, disfrutar de una amplia panorámica tomada desde el techo del pabellón. El gusto por el detalle, otra de sus características, dará incluso para distinguir los escudos de los equipos en las camisetas, que se corresponderán con los de la liga profesional americana gracias a la oportuna licencia de la NHL. ¿Y la acción? **Realismo total** en el desarrollo, peleas de jugadores en primer plano y súper disparos que quemarán la red de las porterías.

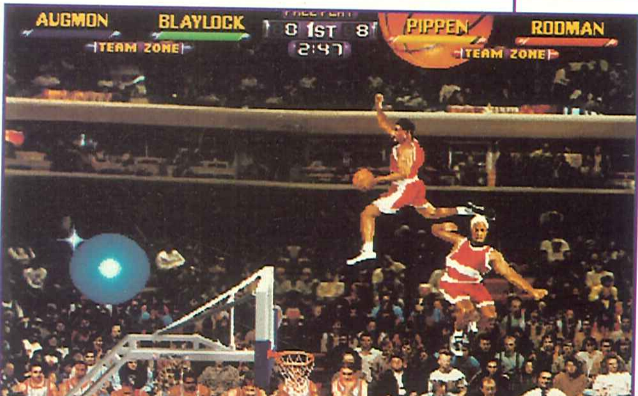
Los afortunados que tuvieron la oportunidad de jugarlo en el pasado E3 de Los Angeles hablan maravillas de su aspecto, de su control, de su **rapidez** y de su **jugabilidad**, facilitada por una opción para cuatro jugadores que permitirá disputar partidos de dos contra dos o incluso de todos contra la máquina. Los más osados incluso aseguran que será una de las grandes sorpresas del año, así que no le perdáis el rastro.

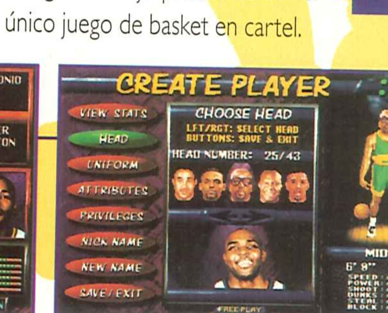
hockey

# Poco pero muy espectacular



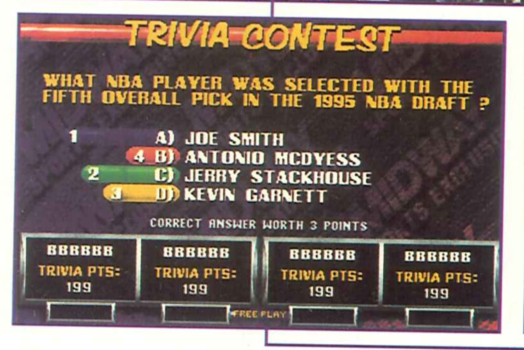




Un deporte con tantos seguidores como el baloncesto se ha convertido, sorprendentemente, en el "patito feo" del panorama de N64. En un principio se hablaba de **"Monster Dunk"**, de **Mindscape**, como el primer juego dispuesto a machacar los aros. Sin embargo, tras su caída de la lista oficial de proyectos nos hemos quedado con **"NBA Hangtime"**, la conversión del arcade de **Williams**, como defensora en solitario del honor baloncestístico. Se va a tratar de una nueva vuelta de tuerca de los diseñadores de **"NBA Jam"**, con los mismos partidos dos contra dos, mejores animaciones, plantillas actualizadas y una opción para crear jugadores personalizados. Aunque nos garantice el espectáculo, es de esperar que "NBA Hangtime" deje pronto de ser el único juego de basket en cartel.



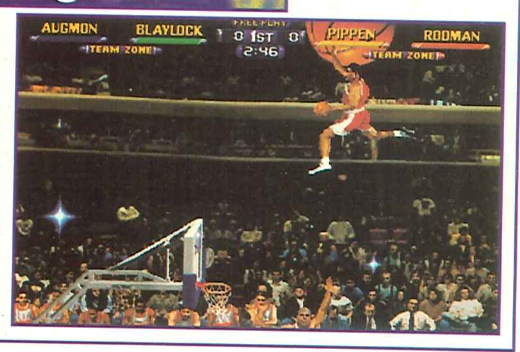








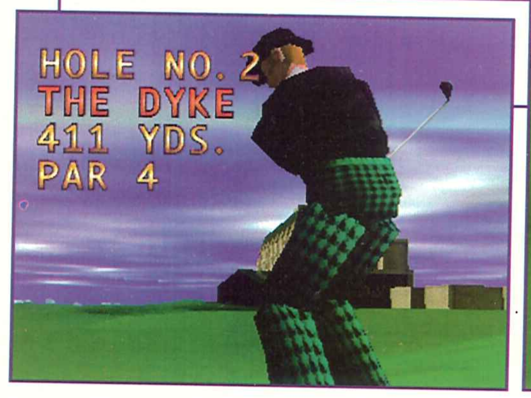




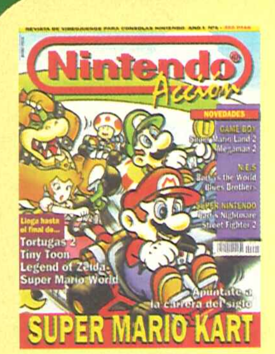

# Golf, fútbol americano, wrestling...

La lista de juegos para Nintendo64 también se extiende a deportes como el golf. Allí destaca la presencia de **"Ekoo Saint Andrews"**, un simulador con el que **Seta** va a plantarnos en pleno hoyo 14 del famoso campo escocés. Sus primeras imágenes hablan de **jugadores poligonales** y recorridos clavaditos a los reales. Pero hay otras modalidades que también requerirán nuestra atención. El fútbol americano, por ejemplo, con una **posible adaptación** de la serie **"John Madden NFL"** por parte de Electronic Arts. O también los combates de **wrestling**, bajo el sello **THQ**. En fin, que por deportes no va a quedar en nuestra súper consola.

"Ekko Saint Andrews"






**NA 1.** Guias: Super Mario World • Tortugas Ninja 2 (GB) • Legend of Zelda (NES) • Tiny Toon (GB)




**NA 2.** Guias: Street Fighter II • Bart vs. the World (NES) • Hook (GB) • Super Tennis • Mario NES Open • Super Mario World




**NA 3.** Guias: Bart's Nightmare • Star Wars (NES) • Battletoads (GB) • SF II • Maniac Mansion (NES) • Dragon's Lair (GB) • Super Mario World




**NA 4.** Guias: Battletoads (NES) • Super Adventure Island • Batman (GB) • Tom & Jerry (NES) • Megaman (GB)




**NA 5.** Guias: Super Star Wars • Dr. Franken (GB) • Batman, Return of the Joker (NES) • Super Parodius • Panic Restaurant (NES) • S. Mario Land II (GB)




**NA 6.** Guias: Prince of Persia (GB) • The Magical Quest • Megaman II (GB) • Legend of Zelda • T2 Coin Op (GB) • Hammerin' Harry (NES)




**NA 7.** Guias: Tortugas Ninja IV • Robocop 3 (NES) • Crash Dummies (GB) • Rockin' Kats (NES) • Another World • The Jetsons (GB) • Super Swiv




**NA 8.** Guias: Jacky Chan's (NES) • Another World • Joe & Mac (GB) • Pushover




**NA 9.** Guias: Tiny Toon Adventures • Robocop 3 • Hudson Hawk (GB) • Another World




**NA 10.** Guias: Super Probotector • Little Samson (NES) • Asterix (GB) • Final Fight




**NA 11.** Guias: The Flintstones (GB) • King Arthur's World • Rescue of Princess Blobette (GB) • Little Samson (NES)




**NA 12.** Guias: Super Mario All Stars • Alien 3




**NA 13.** Guias: Super Mario Kart • Alien 3 (GB) • Street Fighter II Turbo • Bubsy • Alien 3




**NA 14.** Guias: Jurassic Park • Aladdin • Bubsy • Zelda (GB) • Addams Family



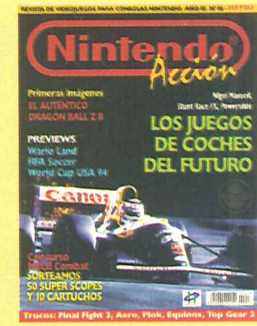

**NA 15.** Guias: Dragon Ball Z • Starwing • Turtles in Time




**NA 16.** Guias: Ranma 1/2 • Legend of Zelda (GB) • Mortal Kombat



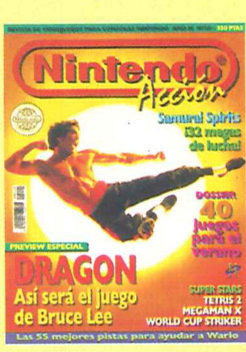

**NA 17.** Guias: Empire Strikes Back • Legend of Zelda (GB) • Tiny Toon 2 (GB) • NBA Jam • Ranma 1/2




**NA 18.** Guias: Equinox • Empire Strikes Back • Legend of Zelda (GB) • NBA Jam • Plok



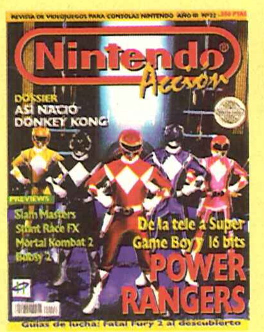

**NA 19.** Guias: Skyblazer • Equinox • Jurassic Park • Legend of Zelda (GB)




**NA 20.** Guias: Wario Land (GB) • Young Merlin • Equinox




**NA 21.** Guias: Wario Land (GB) • Megaman X • Young Merlin




**NA 22.** Guias: Fatal Fury 2 • Legend of Zelda (GB) • Megaman X • Young Merlin




**NA 23.** Guias: El Libro de la Selva • Legend of Zelda (GB) • Young Merlin




**NA 24.** Guias: Clayfighters • Art of Fighting • MK II • M. Kombat II (GB) • Stunt Race FX • Super Metroid




**NA 25.** Guias: Donkey Kong (GB) • MK II • Shaq-Fu • Samurai Shodown




**NA 26.** Guias: Donkey Kong Country • Metroid II (GB) • Duck Tales II (GB) • Double Dragon V



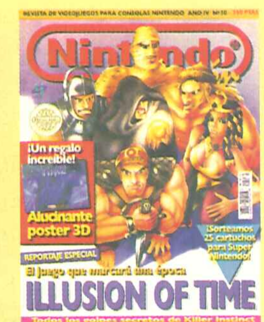

**NA 27.** Guias: DKC • Super Metroid • Batman & Robin • Jurassic Park 2 • Metroid II (GB)




**NA 28.** Guias: Donkey Kong Country • Secret of Mana • Monster Max (GB)




**NA 29.** Guias: DKC • Secret of Mana • Monster Max (GB) • Metroid II (GB) • Duck Tales II (GB)




**NA 30.** Guias: NBA Jam T.E. • DKC • Killer Instinct (Arcade) • Secret of Mana • Monster Max (GB)



**NA 31.** Guías: True Lies • DKC • Monster Max (GB) • Earthworm Jim • Secret of Mana



**NA 32.** Guías: Kirby's Dream Land 2 (GB) • I. Superstar Soccer • Earthworm Jim • DKC • Unirally • True Lies



**NA 33.** Guías: Illusion of Time • Demon's Crest • Secret of Mana • Earthworm Jim • Kirby's Dream Land 2



**NA 34.** Guías: Judge Dredd • Super Punch Out • Kirby's Dream Land 2



**NA 35.** Guías: Hagane • Jungle Strike • Illusion of Time



**NA 36.** Guías: Killer Instinct • Illusion of Time • Castlevania X • Primal Rage



**NA 37.** Guías: Batman Forever • Primal Rage • Killer Instinct



**NA 38.** Guías: Mortal Kombat 3 • Doom • Yoshi's Island



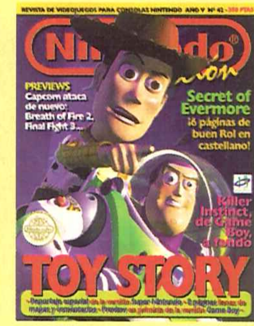
**NA 39.** Guías: Killer Instinct & MK 3 • Tintín en el Tíbet • DKC 2 • Doom • Yoshi's Island



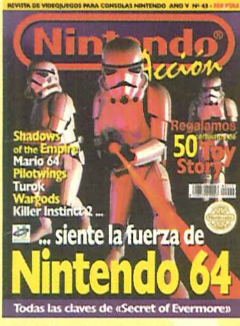
**NA 40.** Guías: Yoshi's Island • DKC 2 • Megaman 7 • FIFA '96 • Super Bomberman 3 • Tintín en el Tíbet



**NA 41.** Guías: Weapon Lord • Earthworm Jim 2 • DKC 2 • Yoshi's Island • Doom • DK Land (GB)



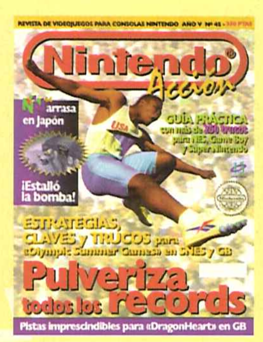
**NA 42.** Guías: DKC 2 • Earthworm Jim 2 • Killer Instinct (GB) • Yoshi's Island



**NA 43.** Guías: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2



**NA 44.** Guías: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2 • Spirou



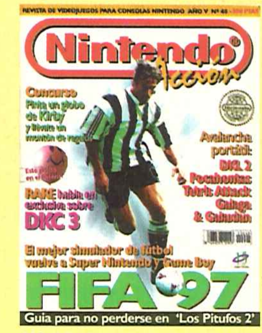
**NA 45.** Guías: Olympic Games (SN-GB) • Yoshi's Island • Spirou • DragonHeart • Especial trucos



**NA 46.** Guías: Kirby's Blockball (GB) • Mohawk • Toy Story (GB) • Yoshi's Island



**NA 47.** Guías: Toshinden (GB) • Tintín en el Tíbet (GB) • Toy Story (GB) • Mohawk • Yoshi's Island



**NA 48.** Guías: Tintín el Tíbet (GB) • Mohawk • Los Pitufos 2



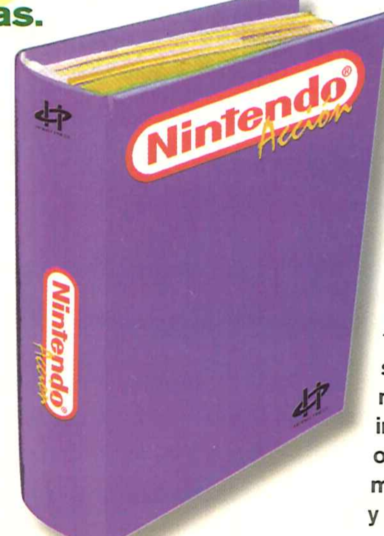
**NA 49.** Guías: Pitufos 2 • Tintín en el Tíbet (GB) • Prehistorik Man (GB)

# ¿Buscas respuestas?

**Nintendo Acción** las tiene todas.




No te preocupes. Si te has atascado en tu juego favorito y no sabes cómo seguir, te lo vamos a poner **fácil**. Busca en estas páginas el número de Nintendo Acción donde publicamos la guía de trucos que necesitas y… problema **solucionado**. Nos llamas a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h. y te mandaremos por correo ese ejemplar que andabas buscando.
Si prefieres pedirlo por correo, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).




Y si ya tienes tantos números que la acción de desborda, pide ahora mismo tus tapas y tendrás siempre a mano toda la información ordenada de manera sencilla y cómoda.

**Y por sólo 950 pts.**

Game Boy

# Donkey Kong Land 2

## La guía más mona que tiene todos los secretos

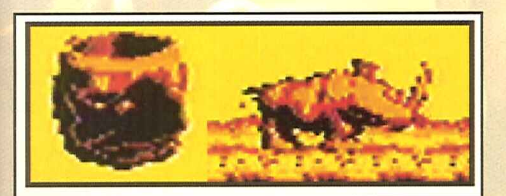
Con la colaboración de




**Bienvenidos a la guía más esperada del momento. La guía que os abrirá todas las puertas del mundo portátil de Donkey Kong. A continuación, el primer episodio.**

## MIS AMIGOS LOS ANIMALES

A los animales amigos, los buenos, podemos **encontrarlos dentro de los toneles** que tienen su dibujo. Basta avalanzarse contra éstos, para salir convertidos en otra cosa.



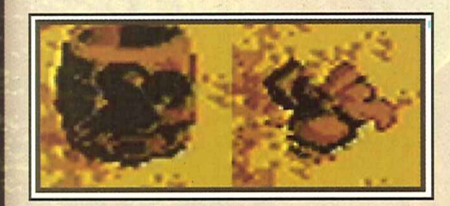
• **Rambi, el rinoceronte:** Con este pedazo de bicho **liquidaremos a todos los enemigos** que se pongan en nuestro camino **sin necesidad de pulsar ningún botón.**

• **Rattly, la serpiente:** Con el ofidio podremos dar **saltos más altos y largos** de lo normal.



• **Enguarde, el pez espada:** Gracias a sus aletas y branquias nos desplazaremos **rápidamente por el agua**. Y con su **afilada nariz evitaremos** el ataque de cualquier enemigo.

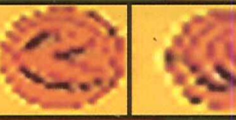
• **Squitter, la araña:** Pese a su aspecto, resulta muy útil. Con ella podemos **andar sobre la miel** de algunas fases sin pegarnos al suelo, y también lanzar **telarañas para destruir a los enemigos y crear plataformas**.



• **Squawks, el loro:** Como imaginaréis, su principal habilidad es volar. O sea que alcanza sitios en principio inaccesibles.

Además de estos cinco animales, hay también otro bicho al que, eso sí, no podremos controlar. Se trata de **Clapper, la foca,** que aparece en las fases donde hay **agua y lava**, y resulta de gran utilidad. Si la pisas frente a un charco de agua, la foca soplará hasta **congelarla**. Y si haces lo mismo sobre la lava, formará un bloque compacto sobre el que poder avanzar.

## LAS MONEDAS





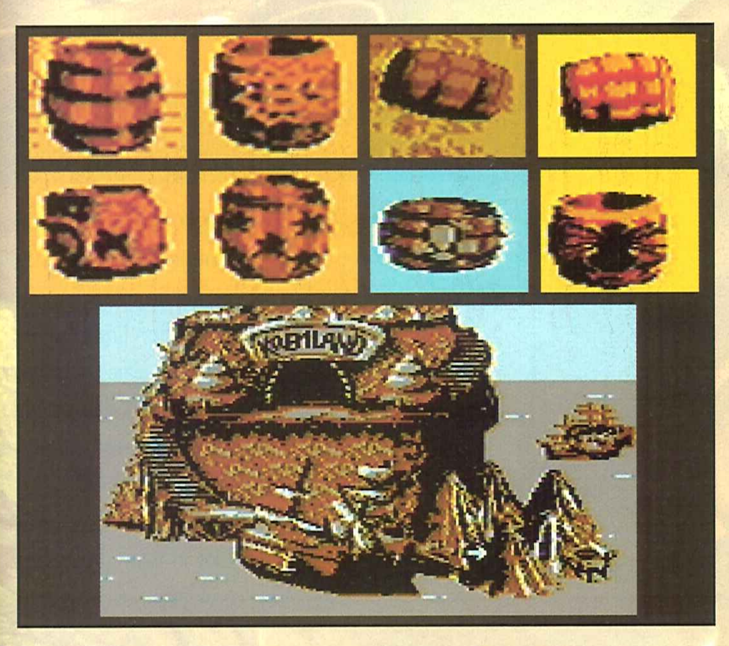
Monedas **KREMLING**: Las encontraremos al final de cada fase de bonus (excepto en las de "Lost World") y una nos la da K. Rool cuando le destruimos por primera vez.

Nos servirán para entrar en Lost World, el mundo secreto, a través del quiosco de Klubba. Para ello necesitamos **47 Krenmonedas**.

Monedas **DK**: Están en todas las fases, aunque la mayoría escondidas. La última moneda nos la dará K. Rool cuando le derrotemos en Kocodrile Kore. Consiguiendo **40 monedas** podremos ver un final distinto en el que Diddy aparecerá en primer lugar del podium.

Monedas de **RACIMOS DE BANANAS**: También aparecen a lo largo de las fases y dentro de cualquier cofre. Con ellas podremos pagar a los miembros de la familia Kong para poder salvar la partida (Kong Kollege) y para montar en el avión (Funky's Flight's).

## Lo que esconden todos los barriles



• **Barriles normales:** **Armas arrojadizas**. Puedes lanzarlos contra los enemigos para acabar con ellos.

• **Barriles de bonus:** Tienen una **"B" dibujada en el centro**. Si nos metemos dentro de uno de ellos, seremos **lanzados a una pantalla de bonus**. En algunas fases aparecerán **barriles invisibles** con una "B", que sin embargo no nos lanzarán a ninguna pantalla de bonus, sino directamente al final de la fase. ¡Menudo **atajo**!

• **Barriles giratorios:** Los reconocerás porque tienen una **línea en la parte superior**. Podemos **girarlos** en la dirección que deseemos para que **nos lancen en uno u otro sentido**.

• **Barriles cañón:** Al introducirnos en ellos, **seremos lanzados hacia dónde apunten** en ese momento.

• **Barriles DK:** En su interior encontraremos a **nuestro compañero de aventuras**. Si la pareja va completa, no podremos romperlos.

• **Barriles estrella:** Luce un montón de **pequeñas estrellas dibujadas**. Su función es **guardar la posición**; es decir, que si nos eliminan tras superarlo, no comenzaremos desde el principio de la fase, sino a partir de este punto.

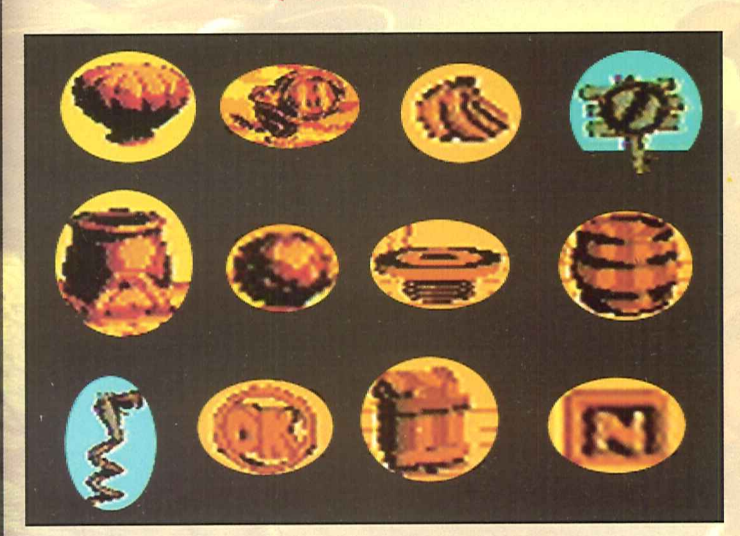
• **Barriles exclamación:** Si rompemos este barril, **seremos invulnerables durante un tiempo**.

• **Barriles de animales:** Ciertos barriles llevan el **dibujo de un animal**. Con sólo **tocarlos os transformaréis en ese animal**, excepto en el caso del barril con la **cara de un cocodrilo**, que hará aparecer cocodrilos sobre el agua para que **podáis emplearlos como plataformas**.

• **Barril aeroplano:** Se **alquila en las casillas Funky Kong** y lo usaremos para **cambiar de mundo**.

• **Barriles comprobar y barriles X:** En determinadas **fases de las vagonetas** nos encontraremos con estos barriles. Los que tengan **una raya nos abrirán compuertas, de forma que podamos continuar**, mientras que los **barriles con una X** harán precisamente lo contrario, o sea **cerrar esos pasadizos**. Así que cuídate de tocarlos, por cierto no llevan icono, porque te puedes quedar pegado.

## ¡La de cosas que tiene un mono!



• **Globos de aire caliente:** Podemos subirnos encima para **atravesar algunas zonas de lava**.

• **Cajones:** Otro ítem arrojadizo. **Los recogemos y se los enviamos a los enemigos**. Dentro no hay animales amigos.

• **Bananas:** Cuando juntemos **100, se nos obsequiará con una vida**. Cada **racimo contiene 10 bananas.**

• **Señal de prohibido animales:** Si nos hemos convertido en algún animal, volveremos a **nuestra forma** cuando pasemos junto a ella.

• **Cañones y balas:** Las **balas son para destruir** a los enemigos; si las **metemos dentro del cañón**, y lo tocamos, éste nos lanzará a una **pantalla de bonus**.

• **Diana fin de nivel:** Las encontraremos al **final de la fase**. Al pisarlas, **pasaremos al siguiente nivel**.

• **Barriles:** Están **a lo largo y ancho de todo el juego**, y tienen diversas funciones. Así que vistazo al recuadro que tenéis arriba.

• **Animales:** En DKL 2 encontraremos **cinco animales** que podremos manejar, además de dos que nos ayudarán en algunas fases, aunque no los controlemos. También tienen su **recuadro especial**.

• **Monedas:** Existen varios tipos de monedas con **distintas utilidades**. Recuadro especial.

• **Cofres del tesoro:** Podremos abrirlos si los **lanzamos contra algún enemigo**. Dentro hay **globos de vida, monedas y letras KONG**. O sea que no dejes ni uno vivo.

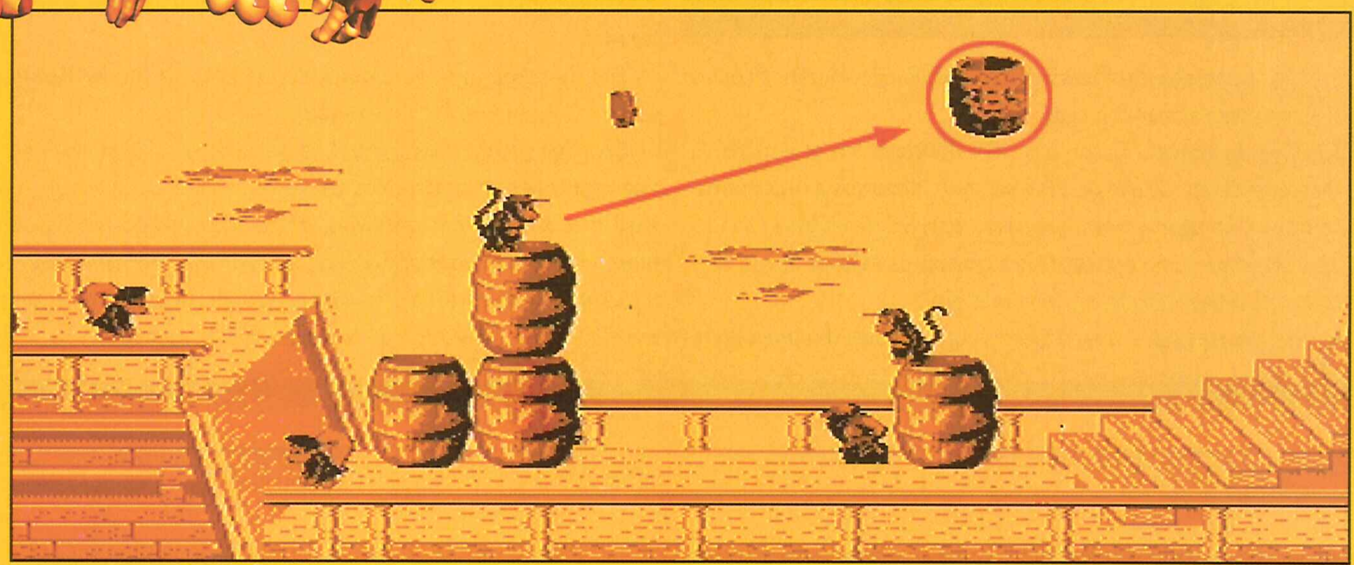
• **Letras K-O-N-G:** Consiguiendo estas cuatro letras en cualquiera de las pantallas del juego, recibiremos **una vida extra** (por cierto que debemos conseguirlas en la misma fase).

# Gangplank Galleon

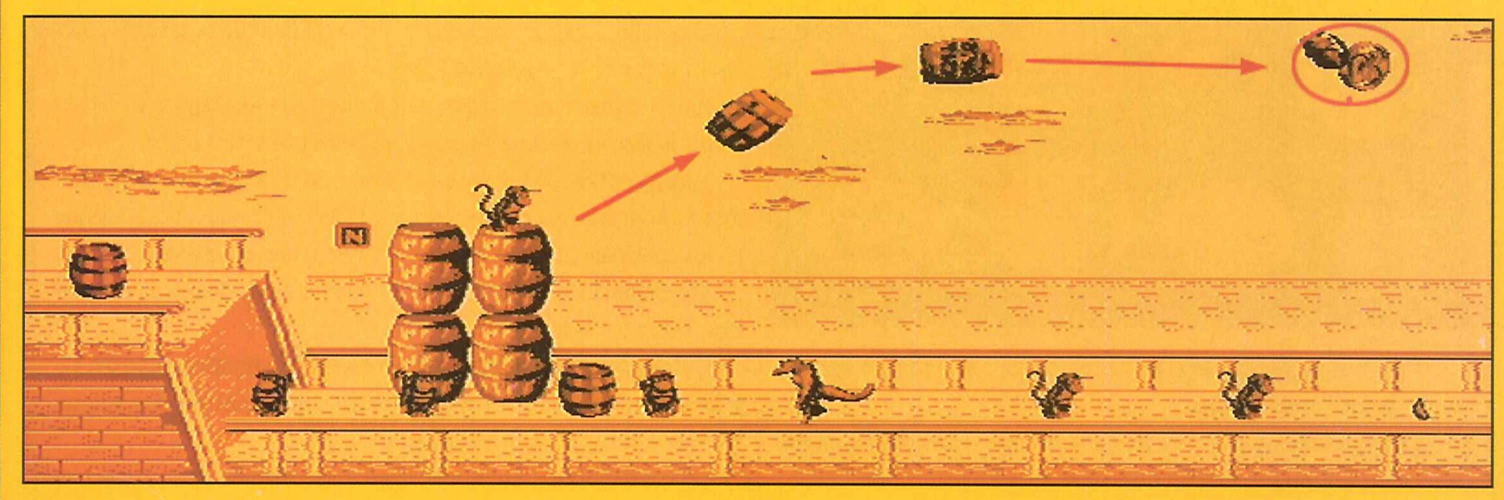
## Nivel 1: Pirate Panic
## Escenario: cubierta del barco




**Atajo**: Desde la plataforma donde nos topamos con **la segunda rata**, tenemos que saltar con Dixie y planear hacia la derecha. Si logramos llegar hasta la **derecha de los dos platanos**, aparecerá un **barril de bonus**, que no es tal, sino un atajo que nos **llevará al final de la fase.**



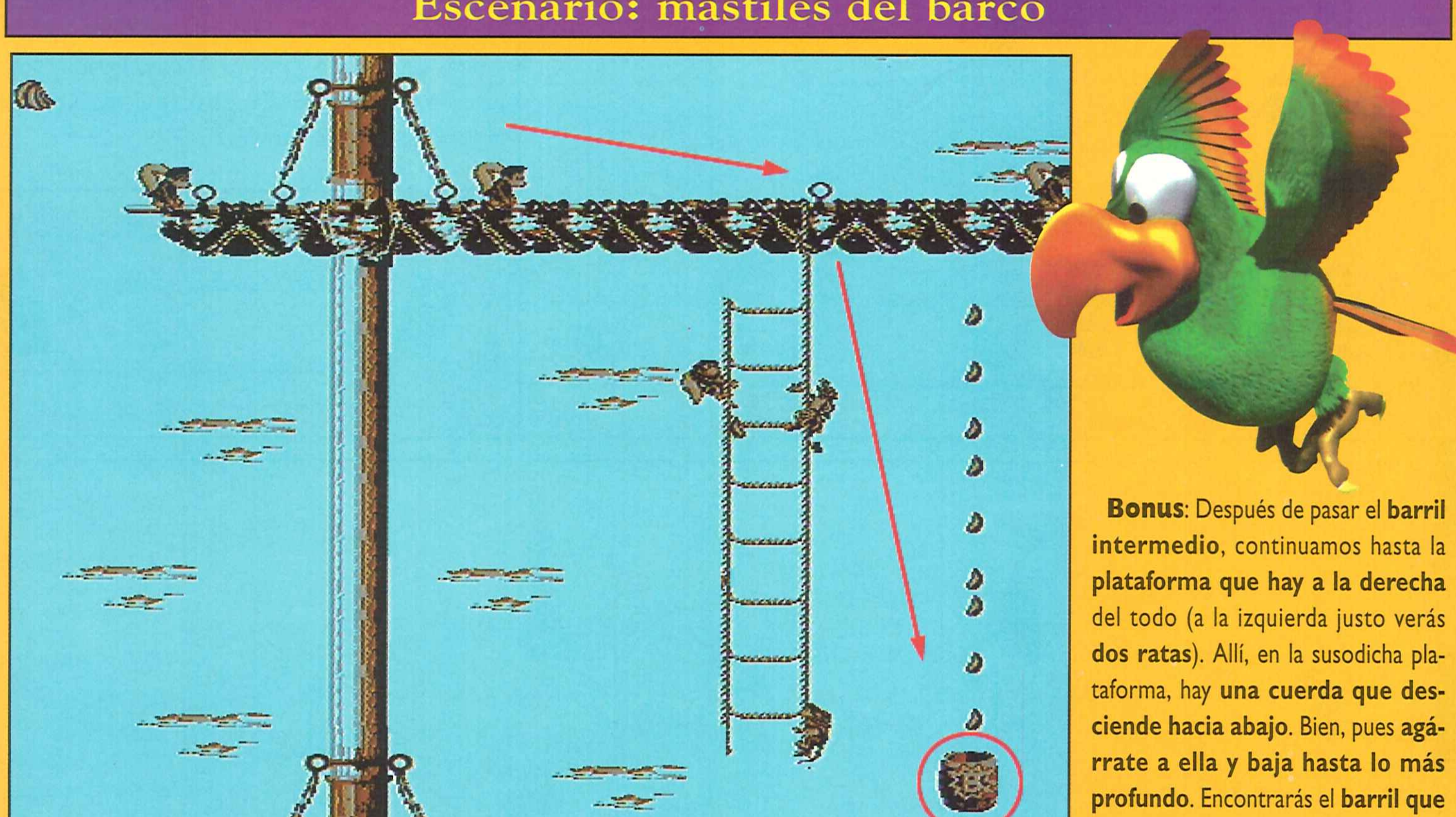
**Bonus**: Cuando lleguemos al lugar donde se encuentra el **segundo grupo de barriles** (como referencia, **al lado hay una moneda de racimo de bananas**), nos **subimos al barril más alto** y, desde allí, **planeamos con Dixie hacia la derecha**. En el aire, como veis en la tira de arriba, **encontraremos el primer barril de bonus.**



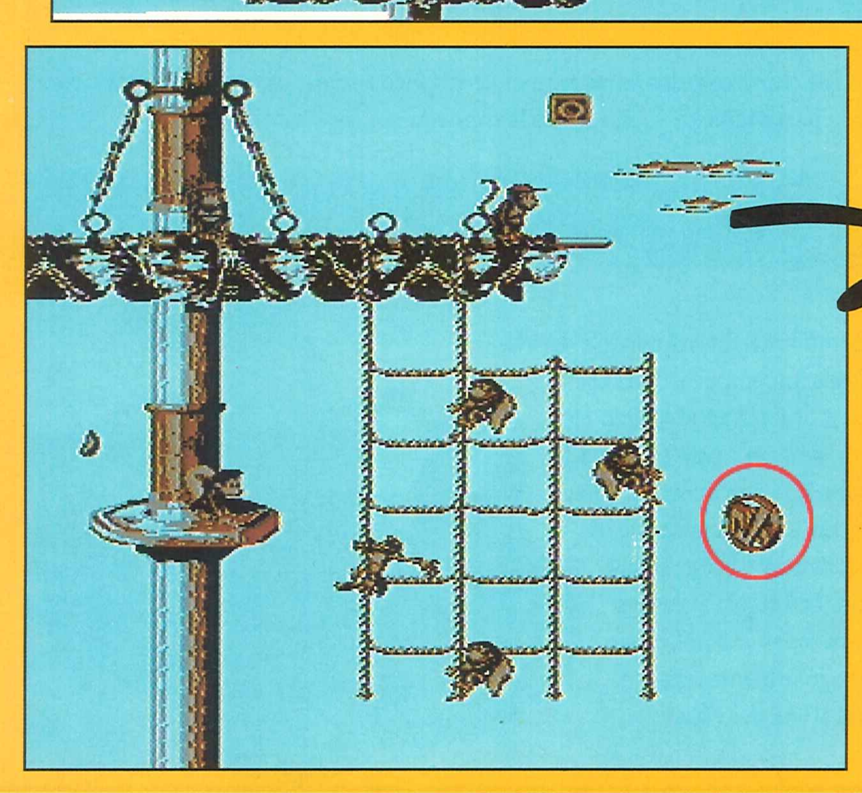
**Moneda DK**: Justo a la **derecha de la letra "N" de Kong** veremos un grupo de barriles. Al subirnos sobre ellos y saltar a la derecha, nos introduciremos en un barril suspendido en el aire. Éste nos **enviará** directamente **al lugar donde se encuentra la moneda**.

# Gangplank Galleon

## Nivel 2: Mainbrace Mayhem
## Escenario: mástiles del barco

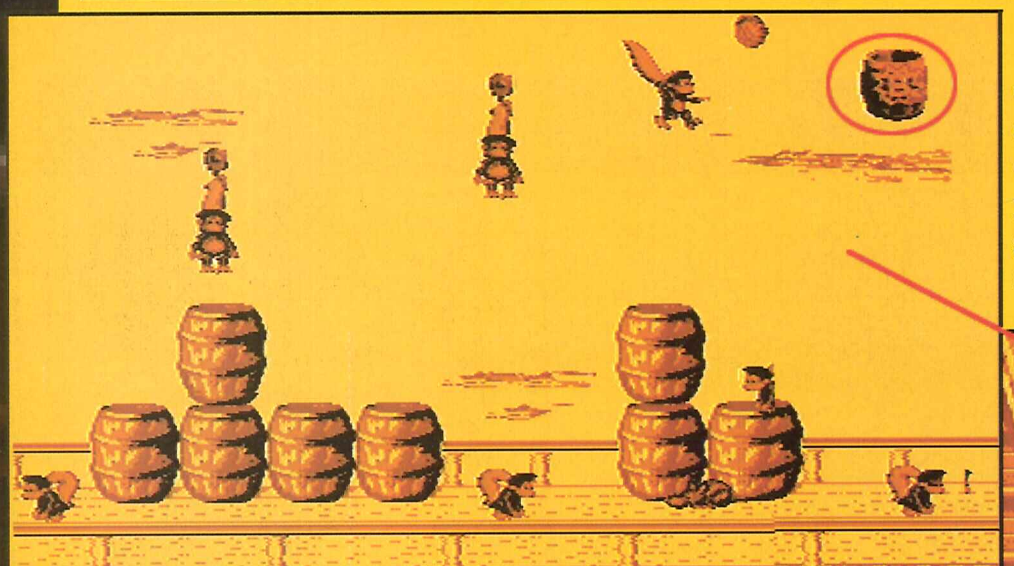


**Bonus**: Después de pasar el **barril intermedio**, continuamos hasta la **plataforma que hay a la derecha** del todo (a la izquierda justo verás **dos ratas**). Allí, en la susodicha plataforma, hay **una cuerda que desciende hacia abajo**. Bien, pues **agárrate a ella y baja hasta lo más profundo**. Encontrarás el **barril que buscamos.**

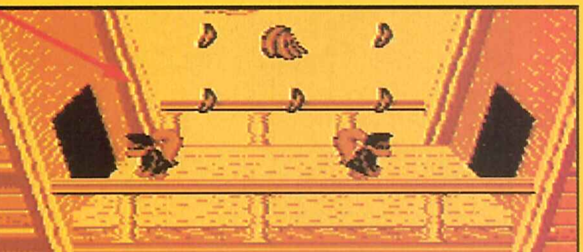


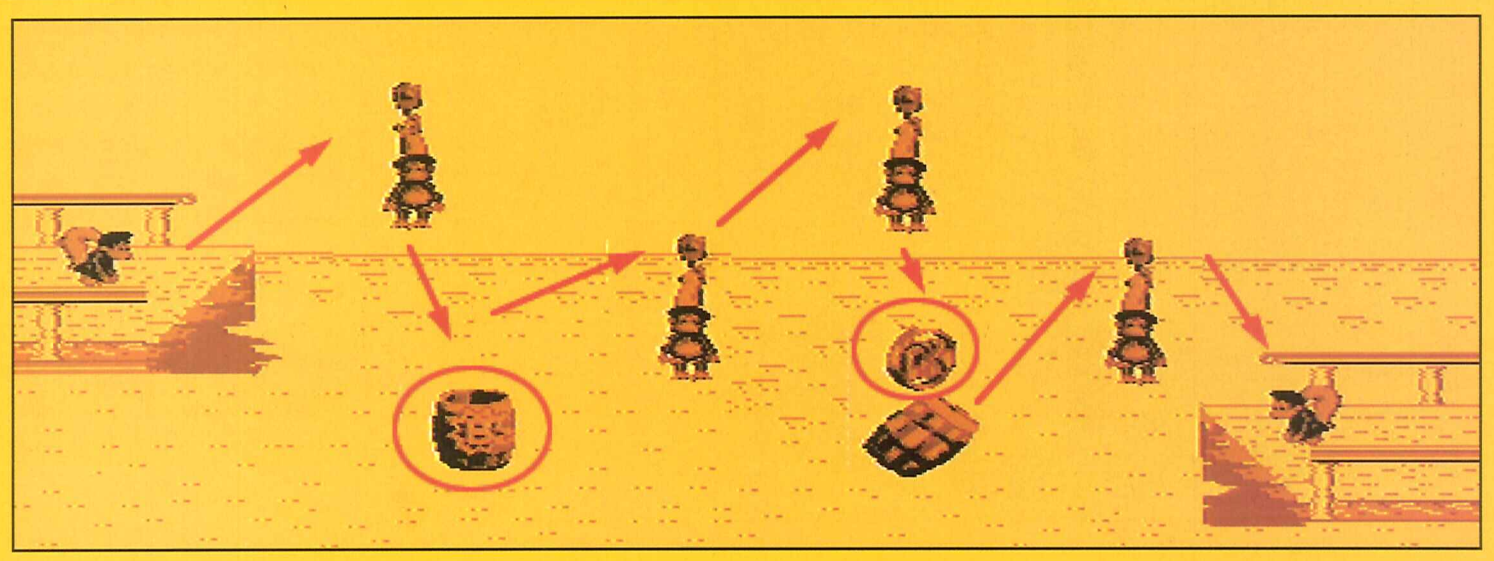
**Moneda DK**:
Simple a la vista del mapa. Basta con **planear con Dixie** por el abismo que queda **a la derecha de la "O" de KONG** para darnos de bruces con la moneda DK.

## Nivel 3: Gangplank Galley
## Escenario: mástiles del barco



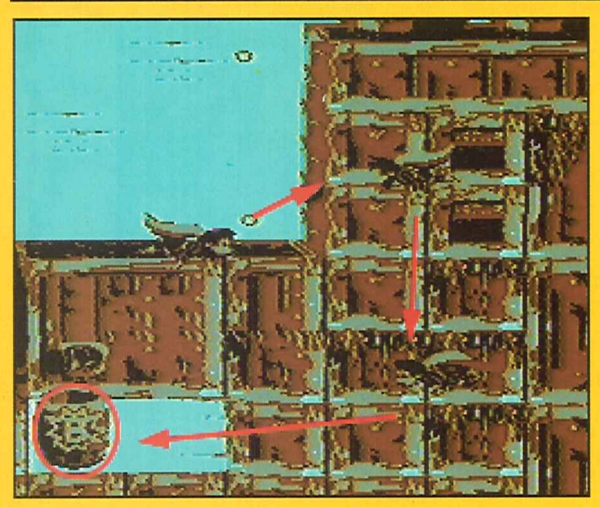
**Atajo**: Sin duda los barriles más buscados del juego. Los únicos que te pueden transportar al final de fase sin sudores, sin esfuerzo y sin problemas. Éste es fácil de pillar. Al **principio de la fase verás unos barriles**. Fíjate en el más alto y verás que **hay un gancho**. Si nos **colgamos** sobre ese gancho y planeamos con Dixie hacia la derecha, aparecerá el maravilloso tonel de marras.



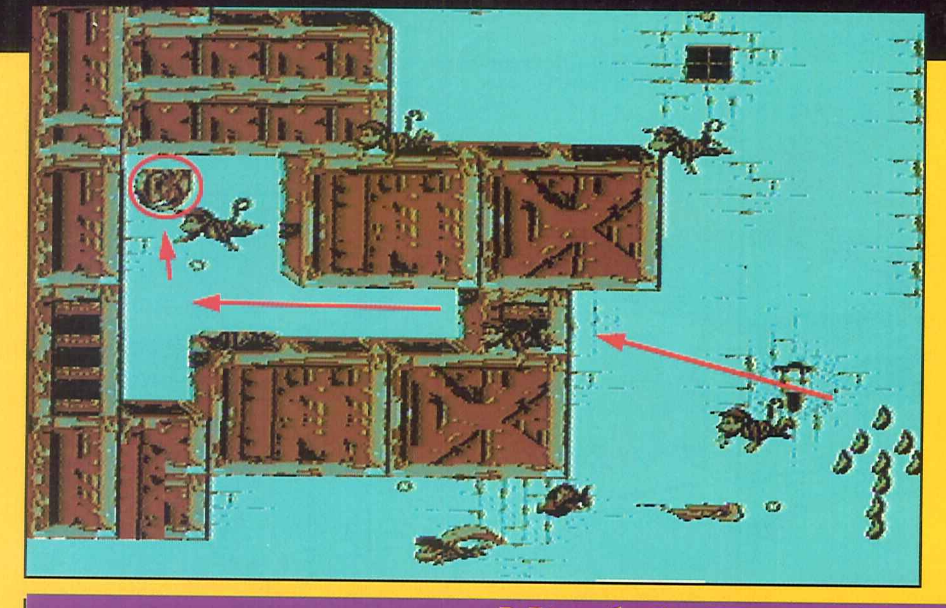


**Bonus y moneda DK**: En el **segundo abismo** que tenemos que cruzar colgados de los ganchos, empezando a contar una vez que hemos superado el **barril intermedio**, encontraremos un **barril de bonus en la parte inferior** y justo al lado **la moneda** que necesitamos.

## Nivel 4: Lockjaw's Locker
## Escenario: fase acuática en los sótanos del barco

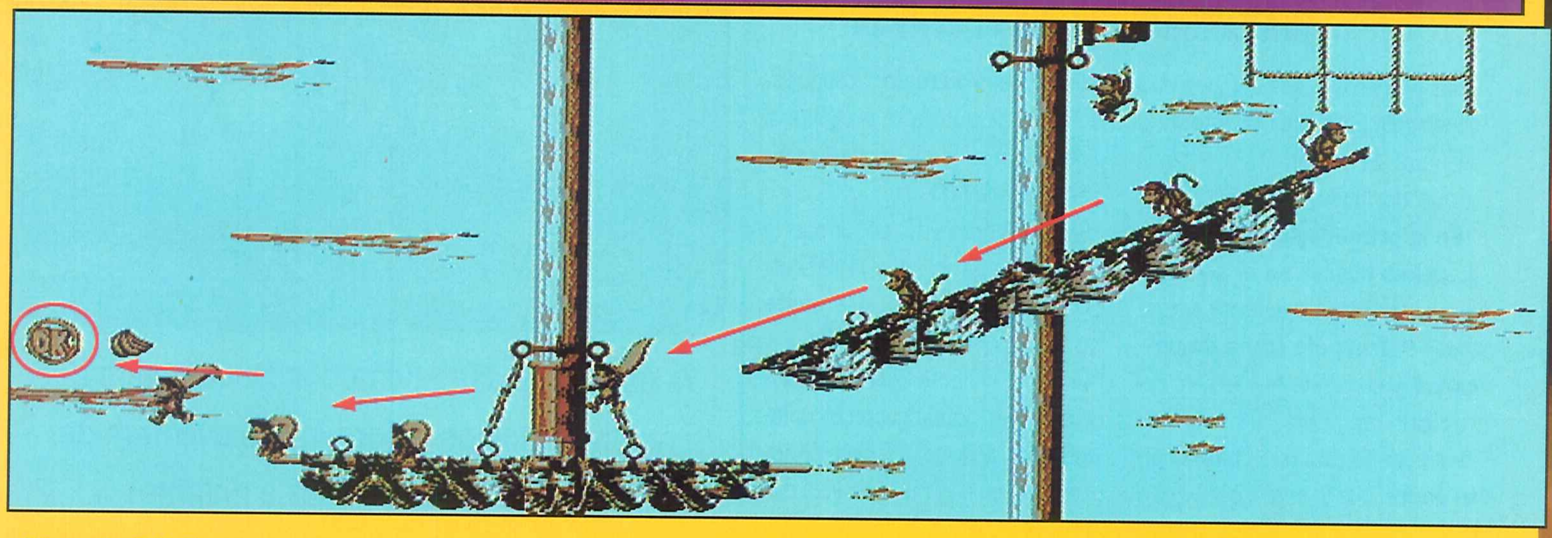


**Atajo**: Sitúate. Estás al principio de la fase. Perfecto, entonces **lánzate al agua** y, una vez en el líquido elemento, dirígete raudo y veloz a la **esquina inferior derecha**. En ese punto hay una **caja falsa** que debemos atravesar. Luego, es suficiente con seguir el camino para encontrar un barril, en un **rectángulo blanco**, que nos lanzará al final de la fase.



**Moneda DK**: En la sala donde **encontramos a las dos primeras pirañas**, vamos a la **derecha hasta ver una flecha que apunta hacia arriba**. Si tiramos a la **izquierda de la punta de la flecha**, podremos **atravesar una caja** de las falsas y alcanzar finalmente el lugar donde está la moneda DK.

## Nivel 5: Topsail Trouble
## Escenario: mástiles del barco



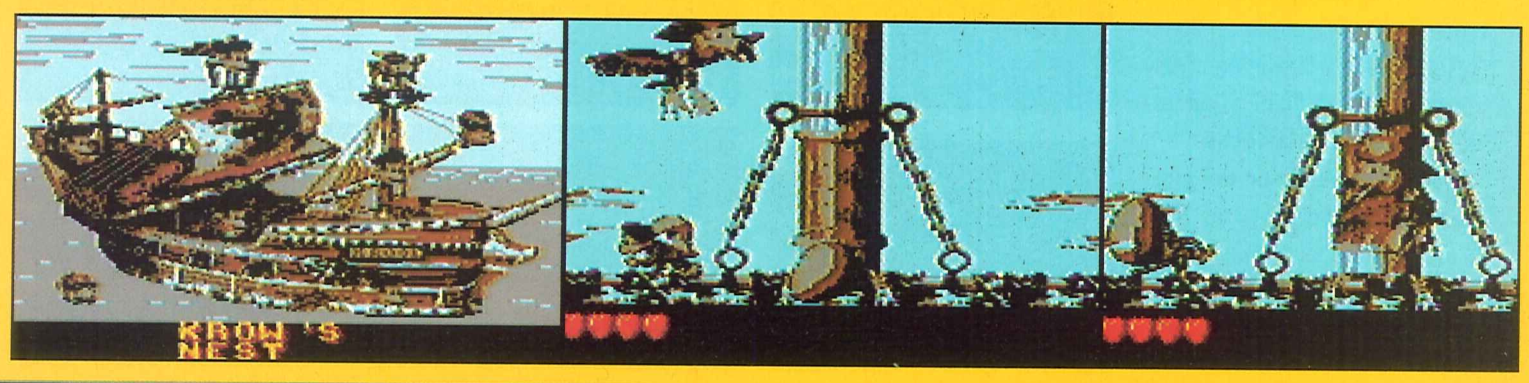

**Moneda DK**: Tras **el barril intermedio**, nos encontraremos con **dos libélulas** (justo después de **subir por las cuerdas plagadas de enemigos**). Si planeamos con Dixie hacia la izquierda de los bichejos, encontraremos un **racimo de bananas** y, un poco más a la izquierda, la moneda.

## Nivel 6: Krows Nest:Enemigo final
## Escenario: mástiles del barco

El enemigo final de este mundo es un **buitre pirata que nos lanza huevos**. Para destruirle, tenemos que **golpearle** en **cuatro ocasiones**.

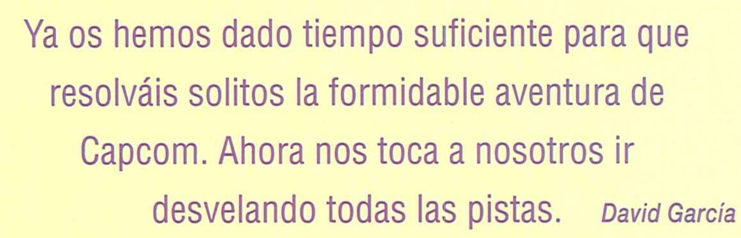
En estas pantallas nosotros aparecemos al lado izquierdo y el buitre en el derecho. La **táctica** es que cuando el pajarraco se acerque a nosotros, nos quedemos en la **esquina inferior izquierda** para que nos sobrevuele con un huevo. Cuando esté justo encima de nuestro personaje, debemos ir a la derecha para tener **opción de saltar sobre el huevo** que en ese instante nos lanza el condenado. Eso sí, **cuando lo tire**, debemos **recogerle y arrojárselo** de nuevo. Y hay que darle, claro.

Tras un par de golpes, **comenzarán a caer huevos del cielo** que tendremos que esquivar. Cuando uno de ellos se detenga en el suelo, cógelo y se lanzas, como antes. Así hasta cuatro.






# La aventura más grande jamás contada



Ya os hemos dado tiempo suficiente para que resolváis solitos la formidable aventura de Capcom. Ahora nos toca a nosotros ir desvelando todas las pistas. *David García*

Los primeros pasos del juego no tienen gran utilidad en el resto de la aventura. Se limitan a presentar el cartucho a modo de *intro*.

**En la primera pantalla** del juego **debes buscar en el armario** que tienes justo a la derecha: encontrarás el **Treepole (caña de pescar) 1**, y un objeto que te hará **resucitar** en caso de muerte. Desciende las escaleras y **habla con tu padre**, que te pedirá que vayas a buscar a tu hermana **2**, que ha desaparecido.

## No te preocupes, por ahora nada te hará perder puntos

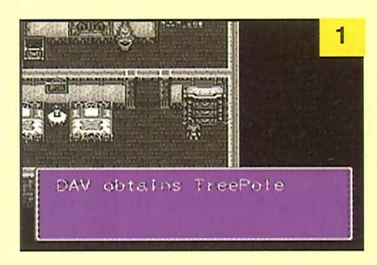
Por tanto, no te queda más remedio que **salir del pueblo vía Norte**, quitando la hierba que te impide el paso. Para ello basta con presionar el **botón A 3**.

**Avanza dos pantallas y encontrarás a Yua, tu hermana**. Habla con ella y **aparecerá un monstruo** que habría acabado contigo si no llega a ser por la divina intervención de tu padre **4**. Después del susto, **descansa toda la noche**.

Al despertar, **ve al sur del pueblo** y habla con los habitantes. Acude a la **Iglesia** y dialoga con el **Padre Hulk 5**. El religioso te ofrecerá un sitio donde dormir y allí conocerás al primer miembro de tu equipo, **Bow; un ladronzuelo**. Cuando este nuevo personaje te pregunte si quieres quedarte allí, contesta simplemente que **NO 6**.

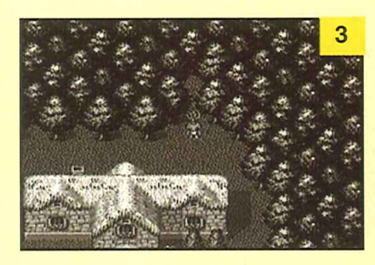
Salid, el ladrón y tú, por la puerta del **sur** y, una vez que la pantalla cambie al modo mapa, id al **oeste** hasta que comience a llover **7**.

Dirigíos al norte y encontraréis unas cuevas donde guareceros. Investigando por sus pasadizos os toparéis con un enorme monstruo con el que acaba la secuencia introductoria de B.O.F. II **8**.











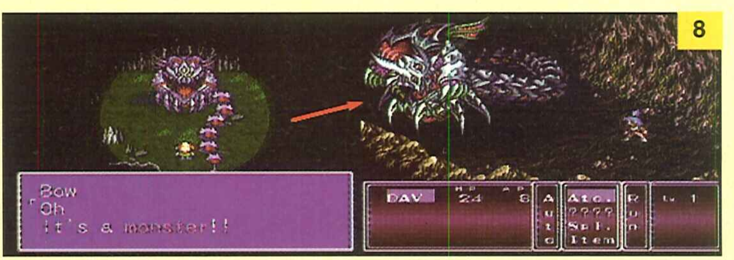































Ahora has dejado de ser un muchachito y te has convertido en todo un adulto. El **primer trabajo** que os encomiendan (y sin mandar curriculum) es la búsqueda de la **mascota de Mina 9**, la hija del jefe de la aldea. Para empezar no era mucho, pero siempre mejor que el paro. Así que, tras aceptarlo, buscáis por el pueblo todo lo que pueda seros útil (este humilde narrador os recomienda que **vendáis la LIFE PLX1** y **compréis tantas hierbas medicinales** como os sea posible). Antes de que hayáis salido de la ciudad, **avanzad a la derecha** de la villa y **contadle a la estatua** vuestra historia; de esta manera **quedará grabada para siempre 10**.

## Llega el momento de luchar

Con el juego grabado, salid de la ciudad y avanzad al sudeste hasta llegar a las **montañas de nieve de Fubi 11**. Una vez allí, id **arriba y luego a la izquierda** para entrar en la **cueva**. A partir de ahora, prepararos para luchar sin descanso. En la cueva encontraréis una fuente que os **llenará la vida pulsando el botón A 12**.

Avanzad por los túneles del norte adquiriendo toda la experiencia que podáis para aumentar vuestro nivel de ataque. El enemigo más peligroso de la zona son las **Hermanas Arpías 13**. Asegúrate de que no falten las hierbas medicinales en ningún momento.

Después de eliminar a las hermanitas, id al **noroeste** y dejad libre la entrada **empujando la roca 14**. Id al sur y tomad el camino de la izquierda. Allí encontraréis el **hechizo FIREROCK 15** (muy poderoso, por cierto). Siguiendo el camino encontraréis a **Azua**, un personaje sin importancia. Abandonad la montaña y avanzad al **oeste** hasta llegar a una pequeña casa, donde podréis **volver a grabar la aventura** hablando con la estatua que hay a la izquierda de la vivienda.

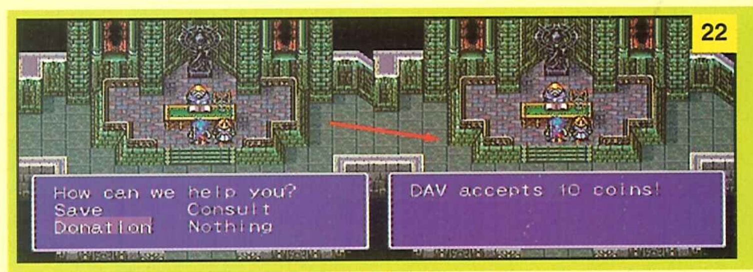
Acto seguido, entrad en el interior del hogar y **ayudad al dueño a librarse del ejército de cucarachas 16** (si se os han agotado las hierbas, **utilizad el hechizo curativo de Bow**). Y si se te pasa por la cabeza usar el FIREROCK, piensa que las cucarachas son demasiado fáciles para un hechizo tan potente.

## El cerdito entra en acción

**Niro**, el agradecido dueño de la casa, os ofrecerá como recompensa una **jugosa cena compuesta por un cerdito** de primer plato. Pero no creemos que podáis disfrutarla porque el **animalillo resulta ser la mascota de Mina 17**.

Con **la mascota, Suzi** para más señas, en vuestro poder, volved a atravesar la montaña y regresad a la ciudad de origen. **Entregad el cerdito al jefe 18** y descansad. Durante la noche, alguien llamará a vuestra puerta. **Bow se levantará y desaparecerá 19**. Cuando tomes el control del juego, **indaga por la ciudad** hasta que sepas lo sucedido. Entonces, regresa a la habitación donde encontrarás a tu inseparable amigo. Allí confirmarás que **Bow se ha metido en un buen lío** debido a que alguien le ha tendido una encerrona. **Escóndele en el cubo de la basura 20** y sal de la ciudad no sin antes **llenar tus arcas de provisiones** con el dinero que os dieron por recuperar la mascota.

Sal por el sur, alegando que vas a tirar la basura (trash), y regresa a la pequeña vivienda de Niro. Deja allí escondido a Bow mientras tú intentas probar su inocencia.









Desde la casa de Niro viaja al **noroeste** atravesando los dos puentes, y llega hasta la **ciudad de Colosia 21**. Una vez allí **dirígete a la iglesia y salva el juego**.

Un **truco interesante**: intenta hacer una **donación al Padre Hulk,** verás como sorprendentemente eres tú el que **recibe 10 monedas 22**. Cada vez que tengas **100, llévalas al banco o gástalas** pero no intentes donar más por que la próxima vez el cura lo aceptará.














Si ya estás forrado, entra en el **Pub y habla con el dueño-camarero** y los clientes, especialmente con **Rand 23** que está en la parte superior de la barra.

## La batalla contra Katt

Después de dejar Colosia viaja a noroeste, a los **bosques de Tagwoods** e introdúcete en mitad de los árboles **24**. Recoge tanto dinero como te sea posible. Desde el punto de inicio ve al noroeste y atraviesa la línea de árboles con el **teleférico 25**. De allí ve a la derecha, al nuevo transportador, luego **baja al sudeste** y **encontrarás a Baba 26**. Cuando le derrotes, conseguirás su **hacha** y que todos en Colosia crean que eres ella.

Vuelve a Colosia, **descansa, compra lo necesario, graba** la aventura y luego ve hacia arriba para **entrar en el Coliseo**. Sube las escaleras, entra en el edificio y ve a la habitación de la derecha. Allí te esperan **100 monedas**. Luego, abre la puerta superior y **habla con Rand 27**. Haz caso a lo que te dice y acepta darle todo tu dinero para **comprar antídotos**. A continuación llega la hora de luchar.

La **primera batalla es contra la joven Katt 28**. Es fácil. Lo importante es que una vez derrotada tienes que empujarla hacia la parte superior de la pantalla para impedir que sea alcanzada por los dardos envenenados. Tu sí serás tocado, pero gracias al **antídoto saldrás ileso**. Katt se unirá a ti. Vuelve a la **habitación del manager** (está al lado de la del director) y **lucha contra Argus 29**. Si todavía tienes el **Firerock, úsalo aquí**.

Con todo solucionado, o al menos parte, **regresa a casa de Niro**. Preséntale a **Katt y a Rand 30**. Luego, junto a Katt, regresa a tu ciudad natal. Ve a la **Escuela Mágica**. Ya dentro, sube las escaleras y **habla con Nina**; descubrirás cosas sobre un **nuevo personaje llamado Joker 31**. Esa será **tu próxima misión:** ayudar a Nina a **rescatar a su hermana de la banda del Joker**.

Antes de salir de la ciudad vía este, **graba el juego en la estatua**. A continuación, cruza los puentes y entra en la cueva donde se oculta la banda **32**. Allí habla con todos los miembros del clan y **toma buena nota de todas sus respuestas 33**. Esto es importante porque una vez que llegues ante una roca con un botón, **un guardia te preguntará algo relacionado con la familia del Joker** y tu sabrás la respuesta porque lo has averiguado al hablar con el resto de los personajes **34**. Dependiendo de que tu respuesta sea o no correcta, lucharás con los malos o tendrás el camino abierto y sin obstáculos. Después, dirígete al norte hasta encontrar a Nina y al Joker. Baja las escaleras y **lucha para liberar a la chica 35**.













## Otro personaje que se une al grupo: Sten, el mono

Tras la batalla regresa a Colosia. Salva la partida y compra todo lo que te sea necesario. Cuando estés descansado viaja a **Windia (oeste)** con todo tu equipo **36**. Allí recorre los túneles hasta **reunir a las chicas con la Reina 37**. Luego sal del castillo y presencia el **show de magia**. Si todo ha ido bien, un nuevo personaje se unirá al grupo. Se trata




































de **Sten 38**, un **mono muy habilidoso**. Con Sten en el grupo, ve hacia el norte hasta llegar a **Capitan**. Allí, graba el juego y **compra muchas hierbas medicinales 39**.

Bien, ahora lleva a tu equipo ante un **agujero que hay a la izquierda 40** y dejaos caer por allí. Pronto os encontraréis con un **terrible monstruo** al que deberéis derrotar para **salvar la vida de un joven 41**. Lanzadle **todos los hechizos que podáis** porque es de los peligrosos. Y después, liberad a los aldeanos de la que se les avecina (basta con luchar con los malos) **42**. Cuando parezca que todo se haya calmado, grabad y **regresad a Windia**.

Para el regreso, pon a **Sten al frente de la expedición 43**. Verás que el mapa queda dividido por una **pequeña zona de agua** y en cada una de las partes de tierra hay una **pequeña estaca**. No tienes más que situar a tu compañero de viaje **sobre uno de los palitroques y pulsar el botón Y**.

El siguiente paso es regresar a la reformada casa de Niro. Allí podrás grabar la aventura y elegir acompañante en tu próxima aventura **44**. Se te ofrece la posibilidad de escoger a un miembro que tenga la **capacidad de devolver la vida 45**. Te aconsejamos que **pilles** a un personaje que te acompañe en las batallas finales, que es cuando más falta hará ese hechizo, como **Bow**.

Ahora, debes regresar a **Capitan**, si es posible con **Sten en el equipo** (luego le podrás cambiar en cualquiera de las estatuas seleccionando la opción **"Change"**). En la ciudad de Capitán, habla con la chica que hay entre los edificios y así conseguirás los **poderes del Dragón 46**, los más poderosos de todo el juego. Regresa a Capitán (aparecerás en otro punto del mapeado) y habla con el hombre que hay entre los edificios **47**. Serás inmediatamente trasladado a la casa de Niro: **Township**.



## Hacia la Torre de la Bruja

Habla con él y decide quién quieres que te acompañe a Capitan. Encontrarás a **tres carpinteros 48**. Cada uno tiene una habilidad y construye una cosa diferente: uno un **casino**, otro una **cocina mágica** y otro un **bar** también mágico. La elección es tuya. Después, sal de la ciudad por el Norte y súbete a la pequeña embarcación para ir al otro lado del mar **49**. Desde el punto de desembarque camina hacia el oeste y entra por la entrada que dejan los árboles. Una vez en el bosque sigue el sendero hasta encontrar una **enorme rana 50**. Habla con ella y descubrirás que en realidad es un **humano hechizado**. Como favor te pedirá que vayas hasta la **Torre de la Bruja** y consigas el antídoto para devolverle su aspecto. Sal por el sur. Camina hacia la izquierda rodeando la parte inferior del lago y pronto llegarás ante una pequeña caseta que resulta ser una zona de acampada libre **51**. Allí podrás descansar y grabar la aventura, así como decidir si quieres cambiar a algún miembro del equipo. Desde allí ve al norte, hacia la Torre de la Bruja **52**.
























Game Boy

# URBAN STRIKE

## Empieza la fiesta. Todos al helicóptero.

Has entrado en zona de guerra, amigo. A partir de ahora tendrás que vigilar tu espalda, tener siempre preparado el fusil de combate y obedecer las órdenes. Lo primero que vamos a hacer es sobrevolar la zona del conflicto con el helicóptero. Una vez dentro, el alto mando nos informará de los objetivos. La Historia, de nuevo, depende de nosotros.

*David García*

### LOS COPILOTOS

***Erich***: Alemán. Se adapta bien a cualquier piloto. Habilidad media.

***Melissa***: Israelí. Una de las más rápidas con el gatillo entre los dedos.

***Jim***: Australiano. Sus disparos suelen ser certeros, pero es algo más lento de reflejos que la media del grupo.

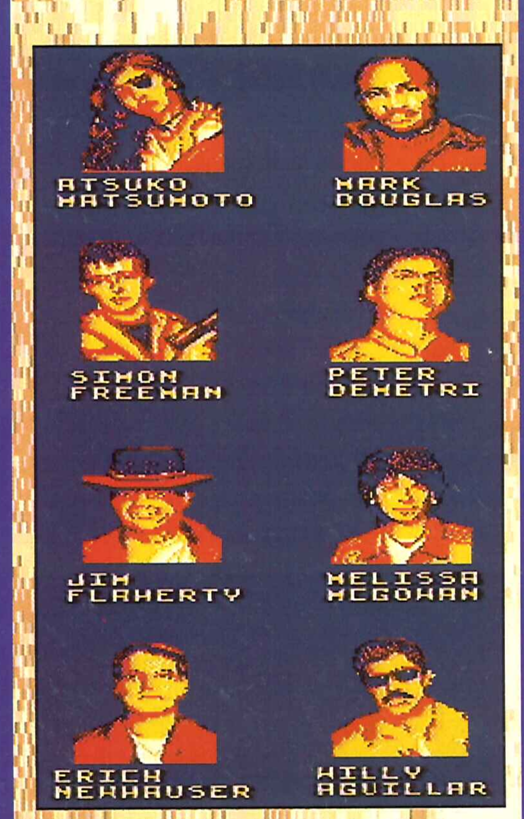
***Willy***: De América Central. Se caracteriza por su enorme precisión. Donde pone la vista, pone el misil.

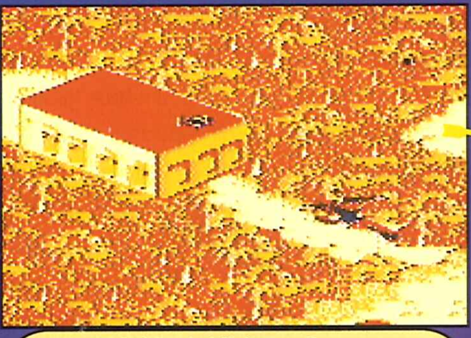
***Peter***: Ruso. Es un hombre de acción que siempre está listo para disparar.

***Mark***: Estadounidense. El mejor copiloto de todos. Con él en tus filas, nada te puede pasar.

***Simon***: Británico. Como todo buen inglés, todo lo hace con elegancia.

***Atsuko***: Japonesa. La más atrevida de todos. Arriesga hasta el máximo, pase lo que pase...



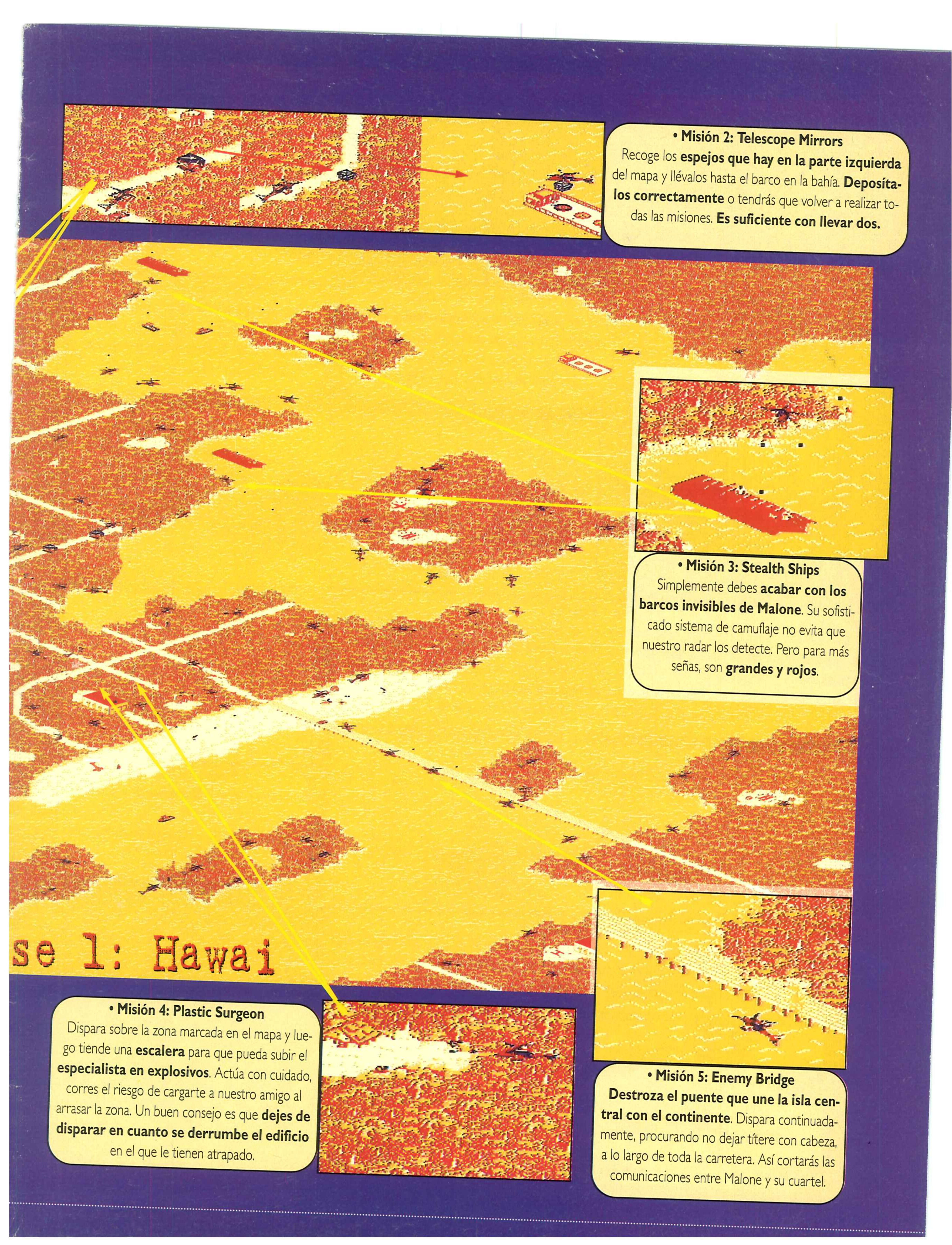
**• Misión 1: Visitors Center**

Sitúa el objetivo y dirígete hacia allí. **Lanza unos cuantos misiles** y cuando todo salte por los aires, Malone sabrá con quién se enfrenta. Maniobra de intimidación.




**• Misión 6: Green Berets**

Coge la **bomba y lánzala sobre el punto indicado**. Después, **recoge a los boinas verdes**. No podrán ir todos a la vez, por lo que tendrás que hacer un par de viajes. Deposítalos en la base, donde estarán seguros. Hay **fuel cerca** de la base de despegue-aterrizaje. Y un consejo: **no te olvides** de ningún boina, aunque no los veas...




**• Misión 2: Telescope Mirrors**

Recoge los **espejos que hay en la parte izquierda** del mapa y llévalos hasta el barco en la bahía. **Deposítalos correctamente** o tendrás que volver a realizar todas las misiones. **Es suficiente con llevar dos.**

**• Misión 3: Stealth Ships**

Simplemente debes **acabar con los barcos invisibles de Malone**. Su sofisticado sistema de camuflaje no evita que nuestro radar los detecte. Pero para más señas, son **grandes y rojos**.

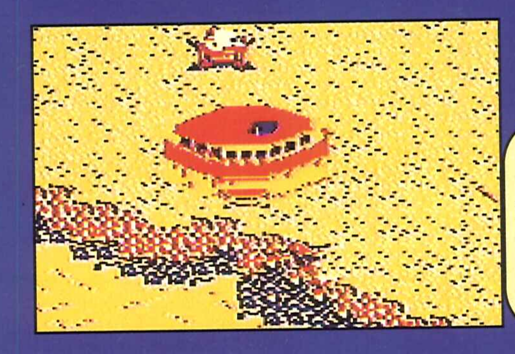
**• Misión 4: Plastic Surgeon**

Dispara sobre la zona marcada en el mapa y luego tiende una **escalera** para que pueda subir el **especialista en explosivos**. Actúa con cuidado, corres el riesgo de cargarte a nuestro amigo al arrasar la zona. Un buen consejo es que **dejes de disparar en cuanto se derrumbe el edificio** en el que le tienen atrapado.

**• Misión 5: Enemy Bridge**

**Destroza el puente que une la isla central con el continente**. Dispara continuadamente, procurando no dejar títere con cabeza, a lo largo de toda la carretera. Así cortarás las comunicaciones entre Malone y su cuartel.

# Fase 2: Baja Oil Rigs
# Clave: MD2SHDGJLBC





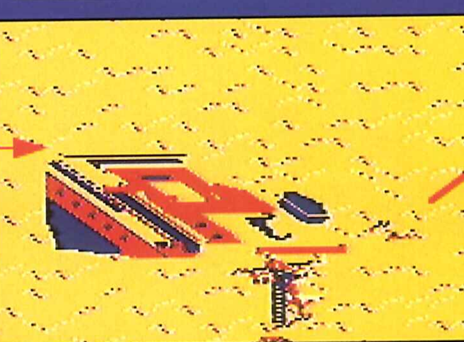
**• Misión 1: Radar Station**

Estrena esta segunda fase **destrozando el bunker que hace las veces de radar**. Así conseguirás que a las tropas de Malone les resulte **más complicado localizarte en el aire.**

**• Misión 2: Small Oilrigs**

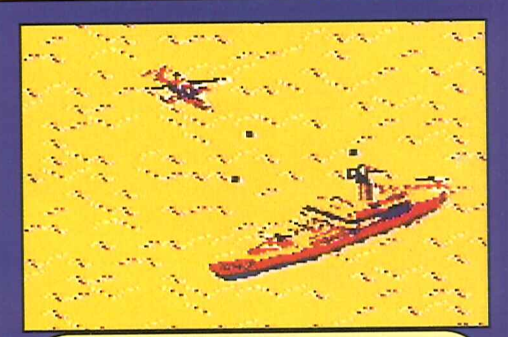
En las **dos pequeñas islas centrales** encontrarás **4 torretas de vigilancia**. Ordena a tu copiloto que **dispare hasta que sienta calambres en el dedo del gatillo**.



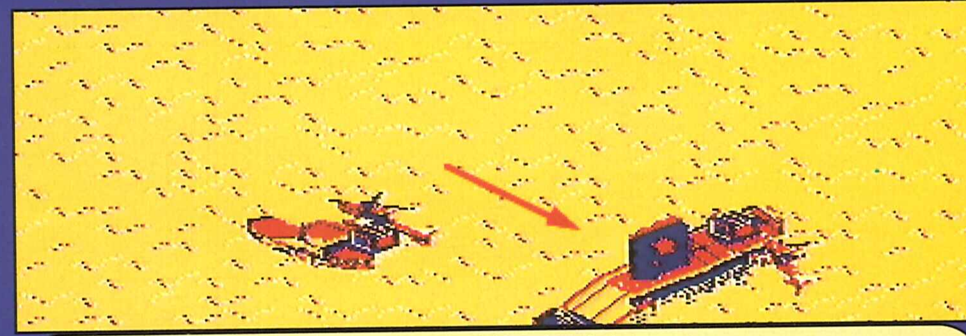
**• Misión 3: Passengers**

Nada más acabar la segunda misión, recibirás un mensaje por radio comunicándote que **Malone ha hundido uno de tus barcos** (vamos, de los de tu bando).Se te ordena, pues, que acudas al **rescate de la tripulación**. Tienes que hacer **dos viajes** procurando no sobrepasar los **3 minutos**, cada uno hasta la **isla pequeña que hay en la parte superior del mapa**. Te bastará con aterrizar en el punto indicado: ellos solitos se pondrán a salvo.



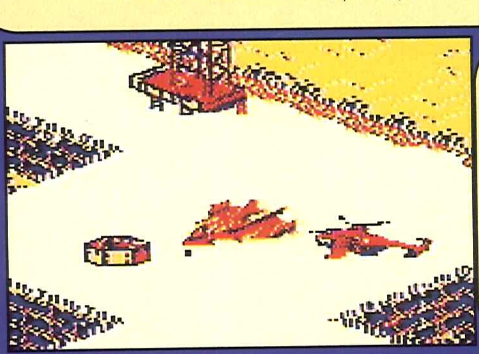
**• Mision 4: Destroyer**

**Acaba con el juguete favorito de Malone**. Con su destructor fuera de servicio, empezará a temblar y a pensar que tiene ante sí un importante oponente.



**• Misión 5: Russian Sub**

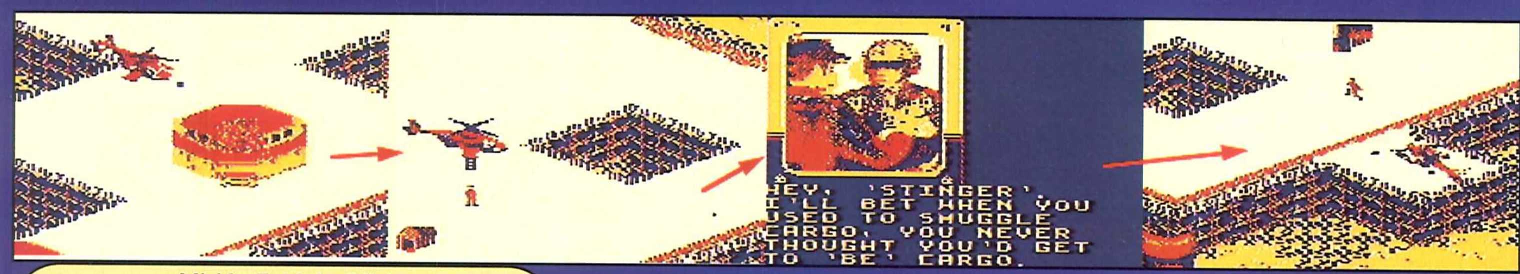
Aliarse con los rusos puede ser una buena idea. Dirígete a la cruz de la izquierda y **recoge la caja de suministros**. Llévala hasta el **submarino ruso** (la marca de la derecha) y deposítala allí, pero hazlo cuidadosamente para que los suministros no sufran daño alguno



**• Misión 6: Jet Fighters**

Ya has acabado con sus tropas, también con su navío destructor, y nos ha dejado un solo vehículo terrestre en condiciones. Ahora toca su **ejército del aire**. Y ese es tu próximo objetivo.






### • Misión 7: Main Oilrig

Ahora **vuela a la isla más grande de la zona y dispara al edificio central**. Recoge al prisionero y aterriza en la zona indicada que hay allí. A partir de aquí tendrás que realizar el resto de **misiones a pie**:

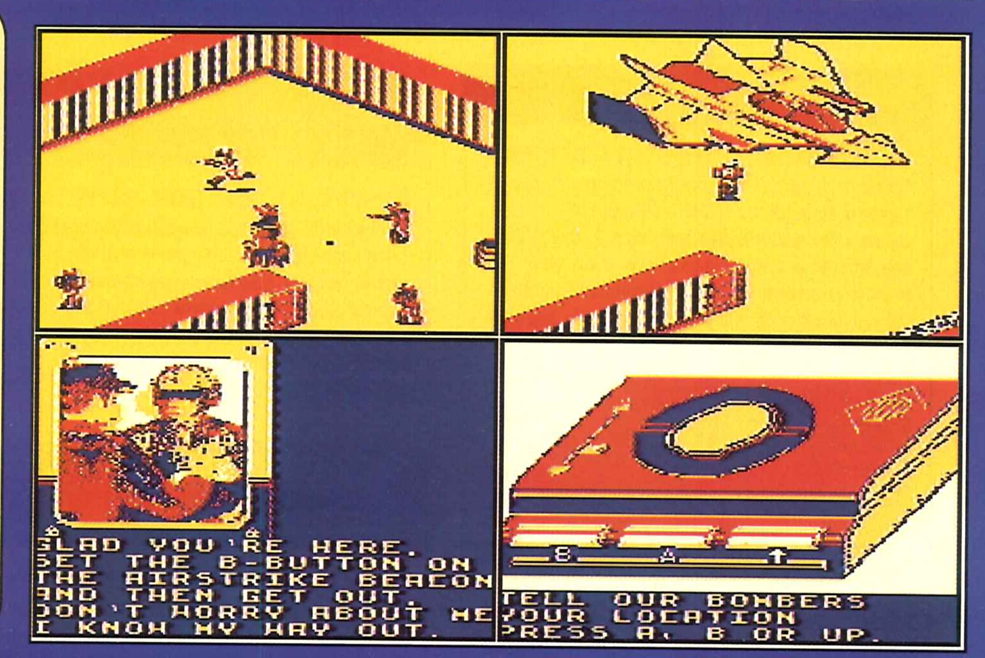
***1- Gum Cams*****: Elimina las torres con sensores fotoeléctricos** capaces de captar cualquier presencia extraña y disparar sin aviso.

***2- Enemy F29***: Parece que a Malone todavía le quedaban **aviones escondidos**. Pero por poco tiempo.

***3- Agent***: **Rescata al agente secreto** y presta atención a lo que dice. Por ejemplo que para la siguiente misión debes pulsar un botón del pad.

***4- Beacon***: Pulsa el botón que te sopló el agente secreto y habrá finalizado la misión. Regresa al helicóptero.

Tras cumplir el primer objetivo podrás hacer uso del mapa para orientarte en la zona.

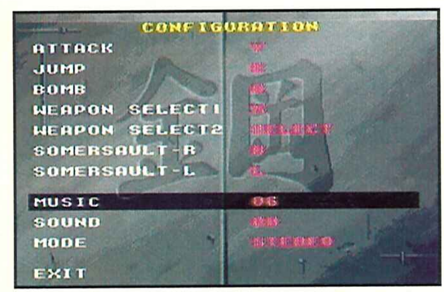


# trucos en clave NINTENDO

## HAGANE SNES

### Continuaciones infinitas

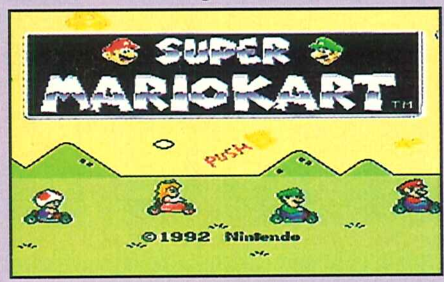
Accede a la **pantalla de configuración** y mueve el cursor al apartado de músicas **(Music)**. A continuación **escucha las melodías 9, 8, 7 y 6 en este mismo orden**. Si lo has hecho bien, es decir, tal y como te decimos aquí, empezarás la partida con continuaciones infinitas. Y no sabes lo que vale eso en un juego tan difícil como éste.






## SUPER MARIO KART SUPER NINTENDO

### Nueva categoría




Noticia bomba. **Jaime Cuscullola**, desde Barcelona, ha destapado el escándalo de SMK. En una carta llegada a nuestra redacción afirma que si **logras finalizar el juego con todas las copas de Oro**, o lo que es lo mismo, acabando el **número 1 en el podio**, y te quedas al final del cartucho, hasta que pone **The End**, a la siguiente partida que eches aparecerá una **nueva categoría de 150 c.c.** mucho **más rápida y difícil** que las anteriores.

## SUPER BOMBERMAN SUPER NINTENDO

### Nueve vidas por el morro

En el **mundo 1, fase 2**, cuando hayas acabado con todos los bichos y descubierto la **entrada al siguiente nivel**, sólo tienes que **colocar una bomba al lado de la puerta**. Entonces saldrá un animalejo o algo parecido, acompañado de un **helado** que valdrá por la nada despreciable cantidad de nueve vidas.

## SCOOBY-DOO SUPER NINTENDO

### Las caras más famosas

Si te apetece conocer los rostros de los creadores de tu juego favorito ahora lo tienes fácil. Basta con introducir la palabra **SPNNR** en lugar de cualquier password, y a reírse con los caretos.

## JUDGE DREDD SNES

### Passwords

Lo cierto es que ni con passwords resulta fácil este juego, porque cada nivel se compone de tres o cuatro fases. Aún así, nuestra obligación es darlos, y vamos a cumplir con ella (como siempre):

**NIVEL 1: SENTENCE**
**NIVEL 2: SOFTWARE**
**NIVEL 3: ANDERSON**

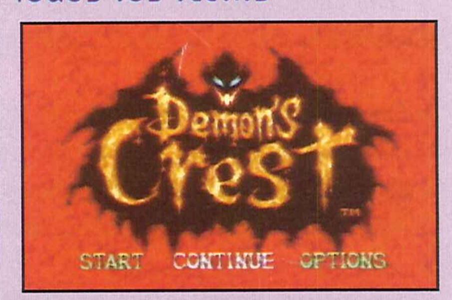
## SECRET OF EVERMORE SUPER NINTENDO

### Ver los créditos

Todos los meses nos llega algún truco relacionado con este fantástico Secret of Evermore. Parece que el juego ha tenido éxito y nosotros agradecemos vuestra colaboraciones. Esta vez el turno le ha correspondido a **Iván Varela Devesa**, de Lugo, que ha descubierto la manera de **correr todo lo que uno quiera sin cansarse**. Dice que para hacerlo hay que tener los **Dientes de Jaguar y la Lanza de Cuerno en el nivel 3**. Entonces debes **cargar la lanza a tope, con el botón B**, y luego **pulsar A**. Ahora, sin soltar ninguno de los dos botones, pulsa la dirección en la que quieras correr y serás, por lo menos, campeón de la marathon. No, en serio, es muy útil a la hora de atravesar el desierto.

## DEMON'S CREST SUPER NINTENDO

### Todos los items




Este truco te permitirá jugar en el **papel de la última de las gárgolas** y con todos los ítems en tu poder. Es muy fácil, ya que basta con introducir un simple código:

**QFFF**
**KNRR**
**DDLR**
**XGTQ**

¡Ah!, y además, tendrás en tu poder la **Piedra del Cielo**, que no es nada pero que nada fácil de conseguir.




## MIGHTY MORPHIN' POWER RANGERS SUPER NINTENDO

### Muchos códigos

Si tienes problemas con el juego, toma buena nota de estos passwords. Seguro que te ayudan.

**LEVEL 2: 3847**
**LEVEL 3: 5113**
**LEVEL 4: 3904**
**LEVEL 5: 1970**
**LEVEL 6: 8624**
**LEVEL 7: 2596**
**DOS JUGADORES-BATALLA 1: 0411**
**DOS JUGADORES-BATALLA 2: 1007**
**DOS JUGADORES-BATALLA 3: 1212**

## VARIOS SNES y GAME BOY

**David Pinar Vasco**, de Viladecans (Barcelona), nos envia una tripleta de trucos antiguos, y como nos hemos puesto sensibleros, pues nos apetece recordarlos.

### Super Punch Out!! (SNES)

Al principio del juego aparece el logo de Nintendo. Bien, pues en ese momento pulsa y mantén **L + R en el pad del segundo jugador**. El menú de sonido estará a tu disposición para que elijas tu melodia favorita.




### Terminator II (GB)

Para pasar la primera pantalla es necesario **destruir 5 torres en un orden determinado**. Dicho orden es: **torre 4**, **torre 1**, **torre 5**, **torre 2** y **torre 3**. Después ve al final de la pantalla para vértelas con el robot indeseable que hay alli.

### Pac-in-Time (SNES)

Introduce el código **LVDYK** y después ve a la pantalla de presentación. Situa el cursor en **1 UP GAME** y mantén pulsados **IZQUIERDA**, **L** y **R**. Mientras haces esto, pulsa **START** y aparecerás frente a un menú secreto de selección de nivel. Con **L**, **R**, **X** e **Y** podrás elegir la fase en la que te gustaria comenzar.




## TETRIS BLAST GAME BOY

### Más passwords

Aqui tienes una buena colección de códigos para meterte en los niveles más difíciles de este juego.

| | |
|---|---|
| **Stage 5: KCWGLLHK** | **Stage 19: F!CDTFCM** |
| **Stage 8: XZSCDDKK** | **Stage 21: DBVGYKGD** |
| **Stage 11: GVMYLLCJ** | **Stage 22: JRCRCKB** |
| **Stage 15: LXWTBMMB** | **Stage 23: CY/BPMHF** |

## BATTLE ARENA TOSHINDEN GAME BOY

### Mensajes para dar y tomar




Si eres lo bastante bueno como para **acabar el juego en el Modo Experto**, recibirás un **código que hará aparecer en pantalla** hasta **210 mensajes** en el juego; es decir, todos los que hay. Si tienes la paciencia de leerlos todos, no hay duda, serás el mayor conocedor de secretos de Toshinden de este mundo. Casi nada.




## WILD GUNS SUPER NINTENDO

### Seleccionar el nivel

Para saltarse el primer nivel y elegir entre cualquiera de los otros cuatro y en el orden que más te apetezca, prueba a **mantener presionado el botón SELECT** en la **pantalla de elección de personaje** y alli mismo, y sin soltar el botoncito de marras, pulsa **A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B**. Sin equivocarte, por favor. A continuación, elige el vaquero con el que quieres ponerte a dar tiros y proteger el restaurante, el saloon o la cárcel, y **pulsa START**. Ante ti aparecerá el selector de nivel del que antes hablábamos.




## CÓCTEL DE TRUCOS SNES Y GAME BOY

Gracias a **Arkaiz Silva Amondarain**, de Berango (Vizcaya), podemos ofreceros estos dos trucos.




### Spirou (SNES)

Este truco te permitirá **dar un paseo por todas las fases**. En la pantalla con el **logo de Infogrames** pulsa **simultáneamente ABAJO** y **L**. Sin soltarlos, presiona **diagonal izquierda**, **X** y **A a la vez**. Si escuchas un grito como Yeah!, eso significará que la cosa va bien. Ahora, empieza el juego y pulsa **SELECT** para ir a la fase que más rabia te de.

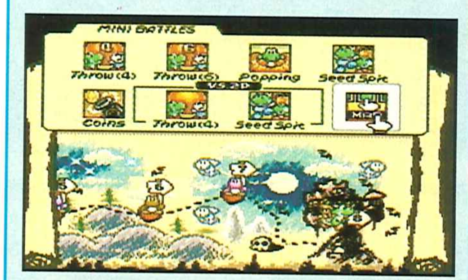
### Tintín en el Tíbet (GB)

Éste va de curiosidades (vistazo a la imagen de arriba). Mientras está en pantalla el logo de Infogrames, pulsa **IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA**. Aparecerán las caras de los programadores de Bit Managers.

## YOSHI'S ISLANDS SNES

### Menú oculto

Aqui tienes la manera de acceder a un menú oculto con varias **mini-batallas** que elegir. Para ello, ve a la pantalla de mapa e introduce el siguiente código: mientras pulsas **SELECT**, presiona **X, X, Y, B** y **A**. Si lo has hecho bien, el menú aparecerá ¡ya!







**¿Tienes ya tus guantes de Nintendo Acción?**

**Si quieres conseguirlos, sólo tienes que enviarnos un truco original y que funcione, a la siguiente dirección:**

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo.
C/Ciruelos, 4. 28700. San Sebastián de los Reyes. Madrid




Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocerlos ya!
¡Haz tu pedido por teléfono!

Y si no tienes uno próximo... **902171819**




| Provincia | Ciudad | Dirección |
|---|---|---|
| ALAVA | Vitoria, Gasteiz | C/ MANUEL IRADIER, 9 - Tel: 13 78 24 |
| ALICANTE | Alicante | C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 98 |
| | Elche | C/ CRISTOBAL SANZ, 29 - Tel: 546 79 59 |
| ALMERIA | Almeria | Av. DE LA ESTACION, 28 - Tel: 26 06 43 |
| ASTURIAS | Gijón | Av. DE LA CONSTITUCION, 8 - Tel: 534 37 19 |
| BARCELONA | Barcelona | CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10 (PLAÇA CATALUNYA) |
| | Barcelona | CARRER DE SANTS, 17 - Tel.: 296 69 23 (PLAÇA SANTS) |
| | Barcelona | C.C. BARC. GLORIES DIAGONAL 280 - Tel: 486 00 64 (GLORIES) |
| | Badalona | C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 464 46 97 |
| | Badalona | C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME - Tel.: 465 68 76 |
| | Manresa | ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94 |
| | Mataró | C/ SAN CRISTOFOR, 13. Tel: 796 07 16 (PROXIMA APERTURA) |
| | Sabadell | FILADORS, 240 - Tel: 713 61 16 |
| BURGOS | Burgos | Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. DE LA PLATA PI. ALTA, L.7 - Tel: 22 27 17 |
| CORDOBA | Córdoba | C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00 |
| GIRONA | Girona | JOAN REGLA, 6. C/V RUTILLA,17 - Tel: 22 47 29 |
| GRAN CANARIA | Las Palmas | C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51 |
| GRANADA | Granada | C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS - Tel: 26 69 54 |
| HUESCA | Huesca | C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04 |
| JAEN | Jaén | C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 82 10 |
| LA CORUÑA | La Coruña | C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11 |
| | Santiago | C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 59 92 88 |
| MADRID | Madrid | Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 Tel: 527 82 25 (Atocha) |
| | Madrid | C/ MONTERA, 32, 2º - Tel: 522 49 79 (SOL) |
| | Madrid | Av. MONFORTE DE LEMOS, s/n. C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038 (NUEVO CENTRO) |
| | Alcorcón | CISNEROS, 47 (NUEVO CENTRO) |
| | Alcalá Henares | C/ MAYOR, 89 - Tel: 8802692 |
| | Alcobendas | C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 15 - Tel: 652 03 87 |
| | Móstoles | Av. PORTUGAL, 8 MOSTOLES - Tel: 617 11 15 |
| MALAGA | Málaga | C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92 |
| | Fuengirola | AV. JESUS SANTOS REIN ED. OFISOL, 4 - Tel: 246 38 00 |
| MALLORCA | Palma de Mallorca | C.C. PORTO PI-Centro Pº MARITIMO, 54 - Tel: 40 55 73 |
| | Palma de Malloca | C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9 - Tel: 72 00 71 |
| NAVARRA | Pamplona | C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06 |
| PONTEVEDRA | Vigo | PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939 |
| SALAMANCA | Salamanca | C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 81 |
| SEGOVIA | Segovia | C.C. ALMUZARA 2ª Planta Loc 21. C/ REAL - Tel: 43 67 50 |
| SEVILLA | Sevilla | C.C. LOS ARCOS - AV. ANDALUCIA - Tel: 467 52 23 |
| TENERIFE | Sta. Cruz de Tenerife | C/ RAMON Y CAJAL, 62 - Tel: 29 30 83 |
| VALENCIA | Valencia | C/ PINTOR BENEDITO, 5 - Tel: 380 42 37 (Pz España) |
| | Valencia | C.C. EL SALER Local 32. BULEVAR SUR - Tel: 333 96 19 |
| VALLADOLID | Valladolid | C.COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28 |
| VIZCAYA | Bilbao | PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73 |
| | Las Arenas | CALLE DEL CLUB, 1 (NUEVO CENTRO) |
| ZARAGOZA | Zaragoza | C.C. INDEPENDENCIA Pº INDEPENDENCIA, 24-26. LOC. 100 - Tel: 21 82 71 |
| | Zaragoza | C/ ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). Tel: 53 61 56 |
| ARGENTINA | Buenos Aires | SAN JOSE, 525 Tel: 371 13 16 C.P. (1017) |
| PORTUGAL | Vila Nova Gaia (Porto) | AV. DOS DESCUBRIMIENTOS, 549 LOJA 237 - Tel: 372 04 40 |

## NOVEDADES SUPER NINTENDO









AAH! REAL MONSTERS-9.990 · ASTERIX & OBELIX - 12990 · BREATH OF FIRE II-12890 · DONALD IN MAUI MALLARD-12990 · DONKEY K. COUNTRY 2-9990
FINAL FIGHT 3 - 10890 · INT S. SOCC. DELUXE -10990 · IZZY QUEST O. GAM.-9.990 · KIRBY'S DREAM COURSE-8990 · LOS PITUFOS 2 -12990
MOHAWK & HEADPHONE-11990 · NBA LIVE'96 - 9990 · NBA LIVE'97 - 7990 · NHL HOCKEY'96 - 7990 · NIGEL MANSELL'S - 8990
PINOCCHIO - 12990 · POWER RANG. FIG.-12.990 · REY LEON - 9990 · ROAD RUNNER - 9990 · SECRET OF EVERMORE - 11990
SOCCER SHOOTOUT - 9990 · SPIROU-11990 · ST. FIGHTER ALPHA 2 -12990 · SUPER MARIO WORLD 2-12990 · TETRIS ATTACK -9990
TINTIN EN EL TIBET - 12990 · TOY STORY - 12990 · WINTER GOLD - 12990 · WORMS - 11990 · ZOOP - 6950

## PERIFERICOS SUPER NINTENDO

CABLE EUROCONECTOR- 2190 · CONTROL PAD INFRARED- 1990 · MANDO DE CONTROL- 2990 · SN SPRINT PAD- 2490

## CONSOLAS 32 BITS





## SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO




## GAMEBOY




## GAMEBOY CONSOLAS SUPER NINTENDO



Consigue el balón de Nintendo Acción

# Gratis al suscribirte por un año a Nintendo Acción



Un tipo de acción como tú necesita un balón como éste. ¿A qué esperas para hacerte con él?





- Un auténtico balón de fútbol de Nintendo Acción.
- Con el peso y las medidas reglamentarias de la FIFA.
- Cosido a mano.
- Material resistente a todo tipo de clima.

AHORA, AL SUSCRIBIRTE A NINTENDO ACCIÓN POR UN AÑO:

- Te regalamos este estupendo balón reglamentario de fútbol de Nintendo Acción.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Nintendo Acción.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

Y TODO POR

**4.200 Pesetas**

(12 números x 350 Pesetas)


ANIME VIDEO
LOS MAYORES ÉXITOS
DE LA ANIMACIÓN JAPONESA.
LA SERIE
STREET FIGHTER II
LA SERIE
STREET FIGHTER II
CAPCOM
ANIME
SAILOR MOON
LA PELÍCULA
SAILOR MOON
LA PELÍCULA
ANIME
Valdeman/Original&Copia
ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
La Costa, 76 torre • 08023 BARCELONA - Tel. (93) 284 22 29 • Fax (93) 219 10 17 - Internet: http://www.mangafilms.es
ANIME VIDEO